№4 (36)'2000

Навигатор игрового мира™

3DO и Бука:
Каменистая дорога доблести.

Messiah:
Пойду в поход, два ангела вперед...

Need For Speed V:
Порше? Это же безумие!

Кроме этого:
Thief II; В бане-фуросе, или о "Сегуне" и не только; Majesty; КА-52; Консоль и ПК: война миров; C&C: как выжить в мультиплеере; странички манчкина и еще много всего интересного!

4 605238 000196

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Всем привет!

За окошками ночь. У автомобиля под окном чего-то явно не в порядке с провайдером, вот уже в который раз он заводит "песнь реконнекта", которая оглашает воем пустынный дворик.

Сотник расселся в шикарном зеленом кресле на втором этаже гильдии и ждет гильмастера Koric'a, который подобно Карлсону только-что ушел, но обещал вернуться. Ожидание бывает временами полезно, появляется время задуматься о смысле того, что с тобой происходит.

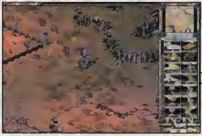
А происходит жизнь внутри жизни. Пусть виртуальная, с огромным количеством условностей и ограничений, зависимостью от богоподобных в своем могуществе gamemaster'ов, но все же жизнь. Причем в одно прекрасное мгновение начинается взаимопроникновение виртуального и реального. Проникать в виртуальность нам уже давно кажется естественным, каждый раз, запуская игру, мы именно это и делаем. Значительно интереснее воспринимается обратный процесс. Сейчас я уже привык, но пару месяцев назад, выходя из дому, я на всякий случай напоминал себе, что мир, в котором я нахожусь в данный момент обладает не только другой логикой, но и физикой. Что здесь далеко не всякий прижатый к тебе в метро тип является карманным воришкой, просто его толпа на тебя надвинула. Что нужно все время учитывать необратимость местной смерти, потому как твоему ghost'у здесь не помогут никакие стационарные или странствующие хилеры.

Как жаль, что нет статистики, которая бы с точностью сказала, насколько постоянное отождествление с положительным персонажем делает игрока лучше в real life, а с отрицательным - хуже. Утверждаю, оценивая собственное бытие, что влияние определенно есть. Не буду вдаваться в подробности, но меняется и модель поведения, и схема принятия решений. Скорее всего, игрок просто развивается в соответствии с собственными склонностями, просто игра выступает своего рода катализатором.

В этом плане, мне кажется, определенная ответственность ложится на разработчиков игр, которые просто обязаны помнить, что, даже перевоплощаясь в виртуальное зло (если игра предусматривает такую возможность), игрок должен творить с его помощью добро.

Вот и Корик вернулся. Похоже организовывается грандиозная охота на плеер-киллеров...

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



3 Новости
7 Линейка продуктов от Буки и 3DO

ACTION/ARCADE

8 Aquarius
10 American McGee's Alice
13 Quark
14 Evolva Demo
16 Counter Strike
18 Thief II: The Metal Age
20 Messiah
22 Croc 2

STRATEGY

24 Разговор по душам
25 Earth 2150: Escape From the Blue Planet
26 Star Trek: Armada
28 В бане-фуроси, или о "Сёгуне" и не только
37 Life or Death 2: Legend of Doomsday
38 Force Commander
42 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
46 Talonsoft's Rising Sun

SIMULATION/SPORT

48 Руль и думы о нем
50 Need For Speed Porsche Unleashed
54 Rollcage Stage 2
56 KA-52 Team Alligator

RPG/ADVENTURE

58 Безрыбье
58 Записки на манжетах
60 Wizardry: Игра на все времена
66 Проклятые земли
68 Invictus: In the Shadow of Olympus
70 Vampire: The Masquerade – Redemption

MAX.VIEW

72 Звездные войны на планете Земля
78 Консоль и ПК: война миров
84 Эргономика современного рабочего места

HARDWARE

87 Новости
88 В сеточку
100 Железная почта

INTERNET

102 Новости
103 Средства защиты E-mail
105 Internet TOP 100
106 Ultima Chronicles. Part V

GUIDES

112 Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm
122 Final Fantasy VIII

CHEATS'n'HINTS

138 Cheats
140 Хинты к Start Up

Z-ZONE

142 На камнях растет тибериум
151 Манчкин: ваш персонаж слишком крут, если...
152 Заунывная песня о геймерстве, или Сезон охоты на миф
154 Комикс
158 Почта

Список игр в номере:

Проклятые земли 66

American McGee's Alice 10
Aquarius 8
Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm . 112, 142
Counter Strike 16
Croc 2 22
Earth 2150: Escape From the Blue Planet . 25
Evolva Demo 14
Final Fantasy VIII 122
Force Commander 38
Invictus: In the Shadow of Olympus 68
KA-52 Team Alligator 56
Life or Death 2: Legend of Doomsday 37
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 42
Messiah 20
Need For Speed Porsche Unleashed 50
Quark 13
Rollcage Stage 2 54
Star Trek: Armada 26
Start Up 140
Talonsoft's Rising Sun 46
Thief II: The Metal Age 18
Ultima Online 106
Vampire: The Masquerade – Redemption 70
Wizardry 60

Продолжается исход патриархов

Компанию Firaxis покинул Даглас Кауфман - старый соратник Сида Мейера еще по работе в Microprose. На счету Кауфмана участие в таких играх, как Colonization, Civilization II, Alpha Centauri и Alien Crossfire. Особой интриги на зтот раз нет (Даглас ушел в компанию Big Huge Games, работать над новыми RTS), но тенденция настораживает. Если от Мейера уходят такие проверенные кадры, как Рейнольдс и Кауфман, вряд ли дела у него идут блестяще.

Впрочем, желая развеять неприятные впечатления, связанные с зтими событиями, Сид Мейер 23-го марта поместил в Сети свое открытое письмо. В нем он специально отметил, что наличных сил Firaxis вполне хватит, чтобы закончить третью часть "Цивилизации" и новый проект про динозавров. Приведены конкретные имена людей, работающих над зтими играми, среди них Джеф Моррис, Марк Кромер, Майкл Феттерман и Алекс Ким. Команда мощная, но не поредеет ли она в ближайшее время? - В.В.

Вести из Bluebyte

В разосланном компанией News Guide пресс-релизе сообщается о начале работы над очередной игрой из знаменитой серии Battle Isle. В четвертой части не только будет "всего больше и лучше", но и обещается "революционная комбинация традиционной пошаговой стратегии и риалтаймовых конфликтных ситуаций". Не знаю, как будет зто выглядеть в натуре (в натуре не знаю), но звучит круто. Естественно, обещан потрясающий трехмерный движек, смена дня и ночи, времени года и всего прочего. Сценарий тоже должен быть весьма оригинальным, но в чем будет выражаться зта оригинальность, не сообщается. Выпуск игры намечен на третий квартал текущего года.

О еще одной "четвертой серии" сведений меньше, хотя ее ждут гораздо больше. Я имею в виду The Settlers 4. О ней сказано только, что работы идут, и слегка намекается на переход Ганнибала через Альпы.

Что ж, нам уже доводилось водить зтого прославленного полководца в Age of Empires, так почему бы не тряхнуть стариной? Правда, как это будет выглядеть в среде "Сеттлеров", не совсем понятно. Этой игры придется ждать дольше, она должна выйти в четвертом квартале 2000 года. - В.В.

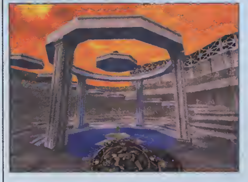
Слухи:

Half-Life 2 скоро на прилавках?

Просочились такие интересные слухи, что Half-Life 2 находится в активнейшей разработке. И даже то, что готов он будет уже в конце сентября (по другим данным, в декабре). Неизвестно, что за движок используется в игре, неизвестен сюжет, вообще ничего неизвестно. Но зато мы точно знаем, что Half-Life 2 - не подведет, он просто не может подвести.

P.S. Интересно, за кого нам дадут поиграть? За Гордона Фримена, солдатика из Opposing Force или за кого-нибудь новенького? - К.П.

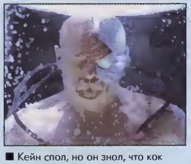
Полный бардак, или стоит ли ждать Daikatana?



Нет, все-таки не может не радовать ситуация с ромеровской Дай-ка-Таней: сроки игры раз в неделю регулярно сдвигают. Сам Ромеро с приклеенной к лицу улыбкой сообщает, что "Daikatana близка к релизу, как никогда". Фактически многие уже не верят, что игра вообще когда-нибудь появится, а один из главных разработчиков Luke 'weasl' Whiteside выкладывает в Интернет скриншоты из проекта, который он будет делать, после того, как закончатся работы над Daikatana.

Ну, разве что, лет зтак через пять... - К.П.

C&C: ШО, ОПЯТЬ?



■ Кейн спол, но он знол, что кок только у Westwood кончотся деньги, он сново должен будет проснуться

Ух, стратегия Цз-Цз, - одна из самых плодовитых серий за всю историю компьютерных игр. Уж сколько у нее было частей, адд-онов, дополнений, а все ж закату тибериумного солнышка не видно ни конца ни края. Сейчас Westwood разрабатывает продолжение Tiberian Twilight. Неизвестно, будет ли оно использовать воксельный движок или рванет на волю к полигонам. Кроме того, проскочила информация, что возможен выход еще одного адд-она для Tiberian Sun. А мы что? Мы ничего, мы снова ждем. - К.П.

"Темное пророчество"

Так будет называться вторая часть "Священных земель". Вам что-то не понятно? Расшифровываю: продолжение игры Disciples: Sacred Land будет называться Disciples II: Dark Prophecy. Судя по всему, основное внимание разработчиков будет направлено на совершенствование графического движка (что и не удивительно, поскольку именно к графике игры было больше всего претензий). Однако не будет забыто и все остальное: обещано больше двухсот юнитов (в первой игре было где-то полтораста), усовершенствованный AI и серьезно переработанная боевая система (вот зто, на мой взгляд, лишнее). Причем системные требования игры должны остаться весьма скромными. Выход сиквела обещан в конце 2000-го года. - В.В.

Американцы нас боятся...

Выигравший третий тур чемпионата ПАКК, проводившегося

в славном городе Санкт-Петербурге, завоевал право участия в Razer/CPL - крупнейшем соревновании, на которое в США съедутся ведущие игроки Quake III Arena со всего мира. Прослышав об этом, в американском посольстве отказали в выдаче визы, ссылаясь на то, что у Романа Татаринова aka Pele отсутствует веская причина для возращения в Россию: у него нет высоко оплачиваемой работы, трехэтажного особняка в пригороде Питера и т.д. и т.п. Последовавшее ходатайство ПАКК и CPL американцы оставили без внимания. Есть опасение, что отечественным квакерам дальше европейских чемпионатов не прорваться, несмотря на виртуозное владение темой. Вот, если они успешно засветятся в европейском масштабе, может тогда Америке стыдно станет.

В качестве компенсации ПАКК предоставит Pele возможность выступить на одном из европейских ристалищ, которые состоятся в Швеции: 4-5 мая - QuadArena, 20-23 июля - CPL Europe. Кстати, функционеры CPL после просмотра демок с игрой Pele впечатлились настолько, что посеяли его под семнадцатым номером. Вот так вот заочно, ведь он ни разу еще не играл против по-настоящему сильных зарубежных противников.

Настольный, почти ручной дьявол

Wizards Of The Coast анонсировала демо-версию правил для настольной Diablo II. Основаны они, как ни странно, на вроде бы уже положенной на дальнюю полку D&D. Впрочем, из этого следует два вывода. Первый: финальная версия правил, скорее всего, будет отличаться от текущей. Второй: раз так, то отчего бы не выложить означенную версию для бесплатного скачивания на свой сайт? - А.А.

С задания не вернулся

У ведущих дизайнеров, знаете ли, такая мода - уходить из компаний, сделавших себе имя на их разработках. Вот и Ричард "Лорд Бритиш" Гэрриот тоже ей поддался и смотал все имеющиеся удочки из Origin, компании, которую он основал 15 лет назад.

Origin ответила, что "очень благодарна Гэрриоту, что тот помог ей выбиться на вершину лучших игровых разработчиков" blah-blah-blah... "расстаемся друзьями и будем сотрудничать".

Что в переводе на русский означает: "Гэрриот, ты, конечно, гениальный мужик, но ты не пуп земли. Проживем и без тебя, благо, сделать более глючную игру, чем девятая "Ультима", сложно. Надеемся, ты еще приползешь к нам просить прощения."

А на форумах, естественно, немедленно поднялась буча: "Ой, теперь Ultima Online 2 не будет!"

Гхм, вот любят люди шум поднимать. Ну, ушел. Ну и что? Origin же из-за этого не развалится. Жаль, конечно, но незаменимых у нас нет. Над ультимо-онлайновской серией в дальнейшем будет работать хоть и та же команда, но только без отца-основателя. Отец же засел за некий проект "X" и сулит нечто феерическое. Ну-ну. - А.А.&К.П.

Легенды осени

Если "Звездные войны" - одна из наиболее мощных и раскрученных вселенных вообще, то в мире ролевом и стратегическом на эту роль все больше претендует Might&Magic. Буквально недавно объявлено о находящейся в разработке очередной революционной игры сей достославной серии. Зовется творенье Legends of Might & Magic, и будет это, несомненно, RPG. Хотя слово "несомненно" вырвалось у меня совершенно случайно - судя по всему, се будет чистый real-time, с приличным уклоном в мультиплеер, хотя и о сингле не забудут.

Обещают просто кучу всякой

■ Симпотичная девушко, Нотошей звоть, уже третьего уровня... Берем в комонду? Конечно!

■ Руби их, Нотошко! Руби! А я поко костону кокую-нибудь годость но личлордо.

всячины (хотя опять же, термин dethmatch mode звучит как-то пугающе), классы, скиллы, плюсы и минусы. И что самое удивительное, вся зта катавасия, круто заваренная на недавно лицензированном движке LithTech 2.0, выйдет аж зтой осенью! Снимаю шляпу перед 3DO - эти ребята знают, когда надо ковать железо. - А.А.

Intel ISEF`2000

15-16 марта 2000 г. в Московском государственном инженерно-физическом институте (МИФИ) были подведены итоги регионального конкурса "Юниор-2000", организованного в рамках Всемирного смотра научного и инженерного творчества юных Intel ISEF'2000 (Intel Science and Engineering Fair). В этом учебном году в рамках конкурса "Юниор-2000" право участия в Intel ISEF оспаривали учащиеся 83 учебных заведений из 35 городов России, Беларуси и Украины. Всего на рассмотрение жюри было представлено около 300 научных работ. 180 из них были отмечены призами и дипломами.

Всемирные смотры научного и инженерного творчества школьников ISEF проводятся ежегодно, начиная с 1950 года, и носят характер научной конференции, организуемой по всем правилам подобных мероприятий для взрослых. С 1997 года генеральным спонсором этого соревнования для старшеклассников является корпорация Intel.

В последние годы в Intel ISEF принимали участие до 5 миллионов школьников более чем из 40 государств, а на финал Intel ISEF'99 съехались около 1200 учащихся из 46 стран. При этом общая сумма призов конкурса превысила 2 млн. долл. США. Награды Intel ISEF весьма престижны. Призы участникам прошлогоднего Intel ISEF выдавали нобелевские лауреаты, а двое победителей смотра были приглашены на церемонию вручения Нобелевских премий в декабре 1999 г. в Стокгольм.

По итогам конкурса девять российских школьников: десятиклассник Сергей Тищенко из Москвы (удостоенный также дипломов на ISEF'99) (секция "Математика"), ученик 11-го класса Михаил Скопенков (секция "Математика"), 11-классники из Рязани Вячеслав Жабин и Дмитрий Соловьев (секция "Физика и астрономия"), Александра Малышева, ученица 11-го класса из г.Воткинск (секция "Науки об окружающей среде"), Кирилл Захаренко, Фатима Кештова и Иван Сидоров (учащиеся 11-го класса из Москвы, секция "Информатика") и Кирилл Скупов, 11-классник московского лицея (секция "Химия") - получили право участвовать в Intel ISEF'2000, который пройдет с 7 по 13 мая 2000 г. в городе Детройт (штат Мичиган). Впервые Россия будет представлена на Всемирном смотре научного и инженерного творчества юных столь многочисленной делегацией. Российские школьники принимают участие в Intel ISEF с 1998 г. В предыдущие два года в российской делегация было не более четырех представителей.

При подведении итогов конкурса проректор МИФИ, профессор В.И. Метечко сказал: "Нам очень приятно, что масштабы и география конкурса "Юниор" расширяются. Ребята, представившие на конкурс свои исследования, восхищают своим нестандартным подходом к решению поставленных задач".

Победителей определило авторитетное научное жюри, в состав которого вошли профессора, преподаватели и научные сотрудники МГУ им. Ломоносова, МИФИ, МГТУ им. Баумана, а также представители Министерства образования РФ Специального приза за наиболее активное коллективное участие в конкурсе "Юниор-2000" удостоилась команда академической гимназии Санкт-Петербурга, которая получила от корпорации Intel современный компьютер.

В этом году региональные конкурсы научных работ старшеклассников под згидой Intel ISEF впервые прошли в Беларуси и Казахстане. В результате в Детройте Беларусь будут представлять четверо учащихся: Сергей Марковский и Илья Малаховский, Максим Кузьмич, Давид Змейков, (все - за работы в секции "Математика"). По итогам конкурса в Казахстане участвовать в ISEF'2000 будет Данияр Каменов (также секция "Математика"). - А.С.

Резидентное Зло не дремлет...

Очень тяжело писать preview-новость об игре, в которую уже поиграл на змуляторе... Capcom, которая всегда старалась извлечь из своих игр максимальную выгоду, объявила, что Resident Evil 3: Nemesis этим летом выйдет для PC. Повторяется история с предыдущими двумя играми серии Resident Evil: они выходят на PC ровно через год после своего релиза для PSX. Не надейтесь на какие-то особенные новаторства, все будет почти так же, как в Resident Evil 2 или даже Resident Evil 1. Плоские фоны и трехмерные персонажи (не самого лучшего качества), а еще прекрасный геймплей и отличный сюжет - правда, странное сочетание в наше время?

Увы, нас лишили возможности игры за двух персонажей, теперь главная героиня - Джил Валентайн (из первой части игры). Девушка пытается выбраться из города, полного монстров, заодно пытаясь найти своего напарника Леона Рэдфильда. Там с ней много всего произойдет, вплоть до встречи с русскими наемниками. Так что, несмотря на моральную старость игры, советуем не пропустить RE 3: Nemesis. - К.П.

Наш календарь

Май

1 - Business Tycoon — Viacom New Media
1 - Daikatana — Eidos Interactive
1 - Deep Fighter — Ubi Soft
1 - Felony Pursuit — THQ
1 - IHRA Drag Racing — Bethesda
1 - Offroad — Rage
1 - Skip Barber Racing — Bethesda
1 - Starfleet Command: Gold Edition — Interplay Entertainment
1 - Test Drive Cycles — Infogrames
15 - Dogs of War — Talonsoft
15 - Hitman: Codename 47 — Eidos Interactive
15 - PGA Championship Golf 2000 — Sierra
16 - SimCity 3000 Unlimited — Electronic Arts
16 - Shogun: Total War — Electronic Arts
19 - Warlords Battlecry — Mindscape
23 - Metal Fatigue — Psygnosis
25 - Motocross Madness 2 — Microsoft
26 - Evolva — Virgin Interactive
30 - Icewind Dale — Interplay Entertainment
30 - Star Trek Conquest Online — Activision
30 - Star Trek: Klingon Academy — Interplay Entertainment
31 - Vampire: The Masquerade — Activision

Июнь

1 - Ground Control — Sierra
13 - Elite Force — Activision
14 - Legend of the Blademasters — Ripcord
15 - Deus Ex — Eidos Interactive
16 - Soulbringer — Infogrames
19 - KISS Psycho Circus — Gathering Of Developers
20 - Grand Prix 3 — Hasbro Interactive
22 - BreakNeck — Southpeak Interactive
27 - Dark Reign 2 — Activision
30 - Pharaoh: Cleopatra — Sierra
30 - Sudden Strike — Eidos Interactive
30 - Resident Evil 3: Nemesis — Capcom

Июль

15 - Diablo II — Blizzard Entertainment
26 - Hidden & Dangerous: Gold Edition — Talonsoft

Август

1 - Black & White — Electronic Arts
1 - Battle Isle — **BlueByte**
7 - Blair Witch 1: Rustin Parr 1941 — Gathering Of Developers
10 - Rune — Gathering Of Developers
15 - NASCAR Heat — Hasbro Entertainment
15 - Tribes 2 — Sierra
20 - Шторм — Бука
22 - Star Trek: New Worlds — Interplay Entertainment
28 - Heavy Metal: F.A.K.K.2 — Gathering Of Developers
29 - Battleship II — Mindscape
30 - Silent Hunter II — Mindscape
31 - Homeworld: Cataclysm — Sierra

Сентябрь

1 - Action Man — Hasbro Entertainment
1 - Arcanum — Sierra
1 - Baldur's Gate 2 — Interplay Entertainment
1 - Riddle of the Sphinx — Dreamcatcher
8 - Halo — Bungie Software
11 - Deep Space Nine: The Fallen — Simon & Schuster Interactive
11 - Kingdom Under Fire — Gathering Of Developers
15 - Anachronox — Eidos Interactive
15 - Frogger 2 — Hasbro Entertainment
15 - Oni — Bungie Software
18 - Jetfighter IV — Talonsoft
19 - Need for Speed: Motor City — Electronic Arts
25 - Max Payne — Gathering Of Developers
25 - Nascar Racers — Hasbro Entertainment
30 - Sacrifice — Interplay Entertainment

Октябрь

2 - B17 Flying Fortress — Hasbro Interactive
2 - Comanche 4 — Electronic Arts
2 - Hostile Waters — Interplay
9 - Blair Witch 2: Coffin Rock 1886 — Gathering Of Developers
10 - Dukes of Hazzard — Southpeak
16 - Giants — Interplay Entertainment
16 - Monopoly Tycoon — Hasbro Entertainment
16 - NASCAR Racing 4 — Sierra
18 - Age of Sail II — Talonsoft
23 - Pac Man — Hasbro Entertainment
25 - Gangsters — Talonsoft
27 - X-Com: Alliance — Hasbro Entertainment
31 - Hidden & Dangerous II — Talonsoft

Ноябрь

1 - Command & Conquer: Renegade — Westwood Studios
1 - Duke Nukem Forever — GT Interactive
1 - The Settlers IV — BlueByte
1 - Test Drive Rally — Infogrames
1 - Wizardry VIII — Sir-Tech Canada
15 - Blair Witch 3: Elly Kedward 1786 — Gathering Of Developers
30 - Warcraft III — Blizzard
30 - Half-Life 2 — Sierra

Линейка продуктов от *Буки* и *3DO*

Компания Бука, поделилась с нами зксклюзивным материалом по линейке ее игр. Недавно был подписан договор с компанией 3DO на издание и распространение на территории России и стран СНГ целого ряда продуктов.

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (Конец Апреля)

В недрах Буки идет работа по локализации очередной части культового RPG-сериала Might and Magic VIII: Day of the Destroyer. Так что не спешите покупать пиратские поделки, совсем скоро на рынке появится нормальная русифицированная версия M&M8 по уже привычной нам доступной цене.

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death (Начало Мая)

Набор дополнительных миссий к любимым третьим Героям должен появиться в продаже в начале мая. Содержит семь новых компаний, свежие артефакты и набор монст-

ров/героев, перекочевавших в игру из Armageddon's Blade.

Army Men Air Tactics (Май)

Аркадно-стратегическая серия про пластмассовых солдатиков, тоже заявлена на издание. Впрочем, Army Man не слишком у нас популярен, поэтому пока идет локализация только одной части - Army Men Air Tactics.

Crusaders of Might and Magic (Май-Июнь)

Action-adventure в мире Might and Magic (ревью по зтой игре вы можете найти в Навигаторе №1 за зтот год). Нам рассказали, что тут геймеров может ожидать сюрприз. Но какой именно попросили не говорить.

Причем на этом "линейка" издаваемых игр не заканчивается, а в ближайшем будущем последуют официальные объявления новых проектов, поверьте, заготовлено их еще не мало.

Дилемма любого локализатора

На данный момент существует две школы локализации. И ведутся активные споры о том, какая из них правильная. Первая подразумевает полный и беспристрастный перевод, сохраняющий оригинальность продукта, так как зто было сделано, скажем, с Jagged Alliance-2. Вторая −адаптация игры под российский рынок. На первый взгляд, зто кажется не совсем корректно − изменить авторский сюжет, но, согласитесь, вряд ли бы "Горький 17" стал таким популярным, если там бы пришлось играть за натовцев?

Легенды Магии и Мечей

■ Вот уже кокой год нос учот, что опосно спорить с кросным дроконом...

Если все будет хорошо, то Legends of Might & Magic появится у нас одновременно с европейской версией.

Конечно, до выхода игры еще полгода и официально Бука ничего об издании игры не объявляла, но мы, рядовые геймеры, скромно надеемся.

Блиц-интервью с Владимиром Мнияевым

Мы успели задать несколько вопросов менеджеру по локализациям.

НИМ: Привет, а чем собственно занимается менеджер по локализациям?

В.М.: Договариваюсь с западными издателями. Если иностранцы не соглашаются на джевельный вариант, то мы с ними уже не работаем. Так что для нас игры имеют два критерия: первый − хорошая ли она, а вторая − чтобы владельцы прав согласились на издание в Jewell-варианта...

НИМ: А что, часто бывают против?

Они не понимают, какой смысл продавать игры, дешевле 39$. Мы им объясняем, что за такую цену у нас возьмут, ну три, ну десять коробок...

НИМ: Вы как-нибудь планируете защищать свои продукты от пиратов?

В.М.: Да, ценой. То есть наши игры просто не имеет смысла копировать, они идут практически по себестоимости.

Месяц прошел. Месяц прошел, а проигранный ящик пива Хоббит мне так и не отдал... Но – к делу! Мне еще предстоит развлечь приятной беседой с редактором раздела тридцать тысяч человек. Господи, неужели кто-то это читает...

Радует одно - не придется пускаться в пространные рассуждения по поводу погоды, застоя в жанре или о нюансах ловли на муху. Лучшие девелоперские команды мира неустанно вкалывали годами, чтобы сейчас мне было о чем вам рассказать. Итак, битвы за право называться мультиплеерным шутером номер один отгремели, победители выявлены почти окончательно, а опоздавшие на раздачу слонов, вроде готовящегося Enclave, могут быть свободны и расти дальше, до будущих схваток. Впрочем, один арьергардный бой еще дал, со свойственной всем фриварным ТС дерзостью, Counter Strike, тимплейная Total Convertion под Half-Life. Ниже следует его обзор, а на прилагающихся к части тиража дисках – сам CS.

В моде же нынче уникальные игры, которые невозможно воспроизвести по созданным с продукта конкурентов чертежам. Экшны месяца - Messiah и Thief II. Решайте сами, кто из них круче. Рейтинги ничего вам не скажут - оба обзора писал я, а влюбленные люди могут молоть какую угодно чушь. Так или иначе, неоспоримый факт состоит в том, что обе игры - необычные и очень, очень качественные продукты.

Ах, да! Особое внимание следует обратить на статью коварного пивозажимателя Хоббита по Alice. Потому что... Потому, что, во-первых, ее писал Хоббит; а во-вторых – потому что там классные картинки.

P.S. Говорят, русские Player-Killer'ы~- самые жестокие, коварные и хорошо организованные, независимо от того, в какой онлайновой RPG происходит действие. Этому легко найти объяснение, вспомнив, как с выходом UO многие Quake-кланы были на грани распада - отцы попросту бросали Quake и уходили в "Ультиму". А какой может быть аватара человека, видящего для других игроков только один достойный способ применения - превращение во фраги? Правильно, PK до корней волос. Я же, доделав этот номер, пошел на любимый UO-сервак и сгенерил себе вора. Что ни говори, а Thief II - супер. Хотя, может быть, вора я выбрал только потому, что нельзя было сгенерить ангела...

Владимир Рыжков

Максим Донских

Aquarius

Жанр	3D action/strategy
Издатель	TBA
Разработчик	Jack in the Box Computing
Дата выхода	Конец 2000 года

2000 год. Пресловутый миллениум. За две тысячи лет человечество видело уже почти все, но индустрии развлечений жизненно важно удивить чем-то потенциального клиента, заставить его снова и снова открывать свой бездонный кошелек. Как это сделать, если придумать что-то оригинальное не всем под силу? "Mix" – вот средство; это ново и модно: в музыке пользуется популярностью смесь классики и металла, электроники с народной музыкой etc. В кино и литературе все жанровые границы тоже окончательно исчезли, а чем компьютерные игры хуже? Итак, берем стратегию образца C&C и аркаду от первого лица...думаете, их нельзя смешать? А вот Jack in the Box Computing утверждают, что можно, и даже обещают представить подобный коктейль к концу этого года.

Такого вы еще не видели

Aquarius – это стратегия с элементами 3D action, или 3D action с элементами стратегии, что, впрочем почти одно и то же. Главное отличие игры от сестер по цеху в том, что игрок может выбирать, следить ли ему за боем с капитанского мостика (эдакая аркада, типа Descent) или управлять войсками с высоты птичьего полета (птицы, как известно, пользуются популярным в последнее время видом "три четверти").

Оба варианта обещают быть вполне играбельными и имеют свои преиму-

■ Типичная сцена из жизни аквариумных рыбок

щества. От третьего лица удобно координировать действия войск и заниматься развитием базы, от первого можно в полной мере выместить на врагах злобу, особенно если не надеешься на AI своих юнитов.

Еще одна гордость разработчиков – физика, которая отражает реальную жизнь: никакого вранья и фальши. Планетарное притяжение, сила трения, масса – все подчиняется тем самым законам, которые надоели вам еще в школе.

Aquarius, как любая другая стратегия, обещает вам высокий AI противника. На сей раз оппонент не будет тупо и однообразно атаковать вашу базу – каждый раз его стратегия будет новой.

На этом, впрочем, вся оригинальность и заканчивается...

■ Вот новый поворот, что он ном несет?

А вот такого вы уже много видели

Начнем с цели: построить и возглавить достаточную армию, чтобы колонизировать планету Аквариус. Средства: искать и использовать ресурсы, удерживая баланс между развитием базы и боевыми действиями, чтобы, в конце концов, наголову разбить противника.

Погодите, скажете вы, мы же миллионы раз в это играли! Что ж, тут мне возразить нечего.

Предысторию игры вы тоже читали и слышали миллионы раз: непоседливых землян в очередной раз поднял в воздух "ветер дальних странствий" и погнал за десятки световых лет основывать колонию с поэтичным названием "XG5". Несколько поколений колонистов сменилось, так и не побродив по твердой земле, но вот, наконец, ура! – планета земного типа. Почти вся она погружена в воду – не долго думая, акванавты окрестили ее "Aquarius". Планета, как оказалось, привлекла внимание еще одной разумной цивилизации, расы Procyons, которых не спросили, оккупируя Аквариус. Procyons – естественно, тоже ни о чем не спрашивая и не объявляя войны – внезапно нападают на людей. На стороне напавших – внезапность и техническое превосходство; на стороне Homo sapiens – генетическая агрессивность и тысячелетиями выработанное умение воевать. Наследникам Земли, видимо, надоело шататься по Вселенной, и они решили драться не на жизнь, а на смерть.

Обо всем поподробнее

Основной упор разработчики делают на графику и всевозможные 3D эффекты. Большое разрешение, высокая детализация объектов, полностью динамическое освещение. Видно даже блики на стекле, когда глядишь на солнце. И, конечно, вода (недаром игра называется Aquarius)! Неподвижной водной глади нет, вся она живет и реагирует на действия игрока: пальнул из пулемета – изволь разглядеть каждую капельку брызг.

Интерфейс, по словам ребят из Jack in the Box Computing, будет прост и понятен. Планируется много умных команд, которые помогут юнитам адекватно себя вести даже тогда, когда игрок не нянчится с каждым отдельно. Управление внутри боевых агрегатов тоже обещает быть удобным. Чтобы иметь возможность корректировать стратегию боя, "не выходя из танка", опять же существует набор команд для ваших сослуживцев.

■ Ай-ой-ой, вроги отокуют зовод по консервировонию морской копусты!

Количество детально прорисованных карт в кампании порадует даже придирчивого картографа. Можно осмотреться на поле боя, а можно обозревать мир в 3D в тактическом режиме.

Aquarius будет поддерживать все виды multiplayer-режима: нуль-модем, локальная сеть, Internet. При командной игре возможен вариант, когда один игрок (general) управляет базой, строит заводы и юниты, а остальные управляют этими самые юнитами изнутри.

Хочется надеяться, что погнавшись за двумя зайцами, Jack in the Box Computing не останутся ни с чем. Боюсь, что фанаты G-Nom не купятся на 3D action-элементы "Аквариуса", а любители StarCraft не сядут сами за штурвал. Тем не менее, если все же выйдет именно тот качественный продукт, который анонсируют создатели, он, несомненно, найдет своего игрока.

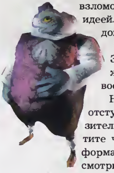
Великий Полосатый Вождь

American McGee's Alice

*И он с пафосом стал излагать матерьял
(При всеобщем тоскливом внимании) -
Забывая, что вдруг брать людей на испуг
Неприлично в приличной компании.*
Л.Кэрролл
"Охота на Снарка"

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Rogue
Дата выхода	...А-о?

...Когда понимаешь, что на картинке изображена Алиса, сначала хочется взять бейсбольную биту и пойти искать художника, чтобы понял, как рисовать переломанными руками. Когда осознаешь, что существо, подозрительно похожее на Nameless One из Planescape:Torment, только на порядок более худое и более улыбчивое, зовется Чеширский Кот, разум возмущенный закипает и требует найти базуку, чтобы всех – в клочья и кровавые ошметки. Когда первый шок проходит, понимаешь, что так и надо, что идея ничуть не более абсурдна, чем любое из произведений Кэрролла. Осознаешь, что нету здесь состава преступления. Нету издевательства со взломом. Не видно насилия над идеей. "Не пела птица над гнездом – там не было гнезда".

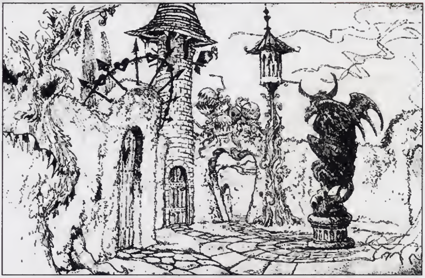


В общем, проект ОБЯЗАН получиться, ведь есть же на свете справедливость? Должна быть?

Ниже следует лирическое отступление, страницы приблизительно на две, так что если хотите чистой, незамутненной информации строго по фактам – смотрите последний абзац. Там написано о том, что известно об игре на данный момент.

Варкалось. Хливкие шорьки...

Нет, что ни говори, а ссориться с Кармаком (id Software) вредно. Злой рок преследует его бывших товарищей по команде, решивших начать новую, самостоятельную жизнь. Daikatana имени товарища Ромеры, где ты? Anachronox, что за вихри враждебные веют над тобой, что гнетет Тома Холла (смотрите об этом в РПГ-разделе данного номера)? Впрочем, не об этих громких, но многострадальных проектах у нас сегодня, здесь и сейчас, речь. American McGee, еще один птенец гнезда кармакова, ушел из id, громко хлопнув дверью и крикнув неизбежное "злые вы!". Напрасны были причитания и увещевания – МакГи не отзывался на призывы "вернись, милый, я все прощу!". Мрачно плюнув на захлопнувшуюся дверь, прямо на пороге своей бывшей родной конторы дизайнер, работавший еще над "Коммандером Кином" (Commander Keen), пообещал, что отныне и во веки веков будет трудиться над онлайновыми казино и прочими сугубо меркантильными и бездуховными проектами. Аминь.



Но от судьбы, как водится, не уйдешь. Стер МакГи все-все-все наработки онлайнового казино, поняв, что не лежит у него душа к подобным мероприятиям. Душа, как выяснилось, лежала в совершенно другом направлении... вы угадали? В общем, поднял он свою душу, отряхнул хорошенько и решил делать... да говорю же – угадали! 3D Action. Правда – видимо, в отместку Кармаку, – не от первого, а от третьего лица. И – вы еще раз угадали – с милой девушкой в главной роли... И, значит, приняв такое решение, МакГи пошел покупать движок третьего Ку у товарища Кармака. Меркантильный бывший коллега, разумеется, почуяв запах вечнозеленых денег, легко согласился продать лицензию. Расстались они почти друзьями.

Пришел Американ в свой офис, принес движок Квейка, поставил его в угол, сел, да и призадумался. Экшенов от третьего лица сейчас не то, чтобы много – их очень много. А экшенов с девушкой в самой главной роли – и того больше. Достал он, значит, свой любимый кальян, и...

И пришла к нему Гусеница, вместе с грибом, и рассказала ему все, что он хотел знать о кальянах, но стеснялся спросить. И про грибы рассказала, и про то, как надо делать игры... Поговорили они душевно, и растворилась Гусеница в фиолетовой дымке без следа. А МакГи остался и понял, что надо делать. Достал он с полки Alice in Wonderland ("Алиса в Стране Чудес", перевод, несомненно, Б.Заходера) и принял окончательное и бесповоротное решение делать игру по произведениям Ч.Доджсона, друга, соавтора и альтер-эго Л.Кэрролла. Позвал МакГи товарищей, опять расчехлил кальян... и работа закипела.

На этом сказка заканчивается, и начинается форменный кошмар.

Охота на Снарка

Работа кипела. Гусеница продолжала периодически навещать старых

друзей. Вскоре к ней присоединился Чеширский Кот, а потом – неизвестно откуда выплывший Снарк, который сказал, что игра хоть и про Алису, но он там тоже очень хочет быть; разработчики не возражали. Клавиатуры трещали. Кальяны булькали. Крыша офиса все чаще порывалась лететь на Ямайку, но ее вовремя ловили. Через некоторое время художник нашел в себе силы нарисовать Алису. Постепенно рядом с Алисой нарисовалась улыбка от кота, к которой вскоре присоединился и сам Чеширский. Увидев его, МакГи поперхнулся кальяном и заявил, что видал он котов без улыбки, но ТАКОЕ... Художник кричал традиционное "он сам пришел!" и призывал восхищаться: "Как он умело шевелит опрятным коготком!". Народ вокруг вопил, что это самый правильный на свете Чеширский Кот, и что руны на фартучке Алисы очень даже ничего... Художник, довольный, взял фотошоп и пошел рисовать Снарка с натуры. Через полчаса прибежала, бренча чайником, Ореховая Соня, вся полосатая от волнения, встала на чайник, словно на трибуну, и продекламировала:

"Но я знаю, что если я вдруг набреду
Вместо Снарка на Буджума – худо!
Я без слуху и духу тогда пропаду
И в природе встречаться не буду" –

после чего нервно задремала прямо в чайнике. Народ осознал и кинулся выручать художника. Художник же спокойно сидел и рисовал Буджума, который при виде публики напустил на себя как можно более устрашающий вид, но заметно было, что внимание окружающих ему льстит. Пробило пять часов. Разработчики пригласили Буджума на чай, но тот вежливо отказался. МакГи по старой английской традиции достал кусок сливочного масла и тщательно намазал им часы. Присутствующие торжественно повторили ритуал, все, кроме Сони, у которой часов не было и которая ворчала, что ей не дают спать. По окончании чаепития все разбрелись по рабочим местам. На столе остался только чайник и пришпиленная к нему записка, написанная корявым почерком Буджума:

"И в навязчивом сне Снарк является мне
Сумасшедшими, злыми ночами,
И его я крошу, и за горло душу,
И к столу подаю с овощами".

Работа кипела.

Алиса, это пудинг. Пудинг, это Алиса.

...Но результат получался все страньше и страньше. Возможно, поставщик [отобрано цензурой] для кальянов привез что-то не то – персонажи все больше и больше мрачнели, Буджум перестал приходить пить чай, сказав, что начало весны – время Великой Охоты на Снарков, Чеширский Кот завел себе модные татуировки, Алиса где-то откопала громадный тесак, крыша сидела на привязи и страшно злилась. Пришла весна и журналисты. Они явились и стали осматриваться, ни словом, ни звуком не выдав проступившее на лицах удивление, граничащее с испугом. Обстановка в офисе царила деловая, рабочая, и не прошло и трех с половиной минут, как пришедшие заметили и Синюю Гусеницу, удобно примостившуюся на потолке с кальяном, и Чеширского Кота в татуировках, и Алису, и тесак. На вновь прибывших никто не обращал внимания, пока каждый из них не выхватил из наплечной кобуры диктофон сорок пятого калибра и не ринулся в психологическую атаку. Атака провалилась – корреспондентов гнали буквально отовсюду, чтобы не мешали работать своими глупыми вопросами о минимальных системных требованиях, сроках выхода или, не дай бог, о жанре игры. Попытка вызвать на откровенный разговор Гусеницу или Брандашмыга успехом также не увенчалась – Гусеница явно совершала виртуальное путешествие по буддистским монастырям Внутренней Монголии, а Брандашмыг – несомненно, злопастный –

так выразительно косился голодным глазом и так громко цыкал зубом, что было ясно: кроме неприятностей на свою го... шею, ничего здесь не словишь. Наконец, кто-то сжалился над несчастными журналистами и посоветовал взять интервью у Ореховой Сони, кивнув на большой полосатый заварочный чайник на столе в углу офиса. Спросонья Ореховая была не шибко разговорчива, но кое-что корреспондентам узнать удалось.

Интервью

Соня вылезла на свет божий, зевнула, протерла заспанные глаза, вытащила из чайника потрепанный томик Кэрролла (в переводе Н.Демуровой), зевнула и сказала, что теперь готова уделить несколько минут журналистам "Из какого, говорите, издания? Ах, впрочем, неважно. Задавайте вопросы, только побыстрее, у меня есть более важные дела, чем рассказывать секреты фирмы". И снова зевнула.

Ниже приводятся отрывки из Сониного интервью – все, что уцелело после того, как почти дорисованный Бармаглот попытался оценить на вкус табельные диктофоны наших коллег.

– Скажите, уважаемая Соня, почему для этой игры выбран движок Quake 3: Arena, а не, скажем, Unreal Tournament?

– Ну, как написал однажды по подобному поводу Льюис Кэрролл, "Другого такого средства не сыщешь! *Другого*, а не *лучше*!".

– Понятно! – хором кивнули журналисты и записали в блокноты, до которых, к счастью, Бармаглот не дотянулся: "Несомненно, выбор обусловлен тем, что МакГи имеет опыт работы с предыдущими движками серии Quake".

– Скажите, Соня, а к какому жанру вы бы отнесли эту игру?

Соня принялась быстро-быстро пролистывать книжку, но ответ никак не находился. От сильного отчаяния захотев спать, она листала страницы все медленнее и практически успела заснуть, когда откуда-то сверху и сбоку раздался томный голос, принадлежащий, судя по всему, Синей Гусенице:

– Я бы отнесла эту игру к жанру 3D-Action от третьего лица, с сильным уклоном в традиционные аркады и некоторыми квестовыми элементами. Бег и прыжки, немного врагов и еще меньше головоломок. И, естественно, абсолютно сумасшедший мир, навеянный произведениями Кэрролла. Произнеся эти слова, Гусеница немедленно и глубоко ушла в себя. Журналистам оставалось только еще раз кивнуть. За это время Соня совершенно успокоилась, практически проснулась и была готова отвечать на новые вопросы.

– Соня, а что вы скажете о сроках выхода игры, – спросили мурены пера, хищно оглядываясь на развешанные по стенам и потолку офиса плакаты "Даешь игру не позже начала конца [неразборчиво] года!", – успеете в срок уложиться?

Соня ловко открыла книгу на нужном месте и с выражением зачитала:

"– Когда я беру слово, то оно означает то, что я хочу, не больше и не меньше, – сказал Шалтай презрительно.

– Вопрос в том, подчинится ли оно вам, – сказала Алиса.

– Вопрос в том, кто из нас здесь хозяин, – сказал Шалтай-Болтай. – Вот в чем вопрос".

Журналисты поняли цитату правильно и заскучали, а один даже принялся выцарапывать на столе неприличную надпись "when it's done". На его несчастье, именно в это время почтить своим присутствием разработчиков решила легендарная Червонная Королева со свитой.

– Отрубите ему голову! Голову ему долой! – закричала она с порога. Свита кинулась выполнять поручение. Соня ойкнула и не спеша заняла свое законное место внутри полосатого чайника. Журналисты же, вспомнив о том, что любая колода в руках специалиста (а Королева, несомненно, специалистом являлась) способна на многое, поспешили ретироваться, заметив внезапно возникшую в стене офиса кроличью нору диаметром с тоннель некрупного метрополитена.

Момент Истины

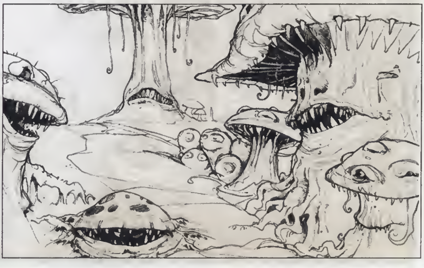
Кончилось лирическое отступление. Ловите сухие и голые факты.

Жанр: 3D-Action/Adventure с видом от третьего лица. Значит – упор на акробатические этюды и синхронное (с монстрами) плавание, плюс небольшое количество пазлов.

Движок: Quake3, издание дополненное и расширенное.

Сюжет: откровенный бред. *Правильный, грамотный* бред. Возьмите книги Кэрролла, протрите на крупноячеистой терке, тщательно перемешайте, добавьте черные силы, которые злобно гнетут, качественных сумасшедших художников, и хорошо пропеките на приличном движке. Вот он, секрет успеха.

А теперь все, все, все как один верим в то, что злой рок, висящий над играми бывших id'отов, минует эту игру. Ведь есть же на свете справедливость, в конце концов? ▲



Владимир Рыжков

Quark

Жанр	Arcade/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Quantic Dream
Дата выхода	Не объявлена

Еще не успели остыть свежеотпечатанные диски с Omicron, а его создатели, хитрые Quantic Dream, в предыдущей серии втюхавшие нам под видом революционной игры эту свою адвенчуру, уже в седле – опять ваяют нечто необычное. Правда, на этот раз с меньшим замахом, но зато вдвое дальше от, простите, мейнстрима. Игрушечка будет полу-адвенчуркой, полу-аркадкой. Исключительно для детей, стариков и впечатлительных девиц. Но уж им-то будет лупить прямо в лобешник! Короче, рассказываю.

Про Ваки

Сказки в детстве читали? "Маугли"? "Малыш и Карлсон"? "Алиса в стране чудес"? Может, и фильмец "Neverending Story" смотрели? Очень хорошо! Теперь внимание: мешаем-мешаем-мешаем – где какая?! История Quark повествует о двух детях – мальчике Waki и его сестренке, девочке Una'e. Ваки – самый главный персонаж игры. Он живет в сказочном мире и сражается с пустотой, стремящейся этот сказочный мир поглотить. Ведомый своей благой целью и заручившись поддержкой друзей-зверушек, маленький герой отправляется в долгое путешествие через огромный мир Quark. Параллельно с этой сюжетной линией развивается другая – история Уны, маленькой, потерянной в Лондоне девочки-сироты, которая, как я уже сказал, загадочным образом приходится Ваки сестрой. Уна старается раскрыть тайну, связанную с ужасной опасностью, угрожающей ее вселенной. Трогательно, а? Я и говорю – прямо в лобешник.

Непросто

В случае с любой классической 3D-аркадой сказанного выше с присовокупленными к нему шотами было бы вполне достаточно, чтобы создать приближенное к верному впечатление о продукте. Ну, плюс замечание, что управление, мол, состоит из пяти клавиш. В нашем случае все иначе – Quark дает мне возможность написать еще один интересный килобайтик текста.

Во-первых, как и следовало ожидать, в игре найдут применение технологии из Omicron. А это хорошо. Во-вторых – чего можно ждать от ребят, игры которых являются на самом деле окнами в параллельные миры и приманками в ловушках для геймерских душ (для самых богатых поясню: это я об Omicron'е)? Линейной аркадки? Нет, конечно! Между двумя мирами в Quark можно будет путешествовать – из сказочной страны в мрачный современный Лондон и обратно. Кроме того, сценарий будет совершенно нелинейным, а геймерская свобода действий – полнее некуда. Можно будет даже управлять зверушками-помощниками, так как они из сказочного мира, а значит, и сами сказочные, и обладают разными столь же сказочными способностями (пока, правда, неизвестно, какими).

Ну вот

Ну вот, элементов файтинга, вроде, не обещают, команда разработчиков – закаленная, технологии – на уровне, идея – простая и изящная. Наши должны победить. Так что ловите на слове: с меня более подробное превью.

Владимир Рыжков

Evolva Demo

Жанр	TPS/Strategy
Издатель	Interplay
Разработчик	Virgin/Computer Artworks
Требуется	P-II 233, 64Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	P-III 400, 128Mb
Multiplayer	Internet, LAN
	Windows 95, 98

"Вау..." - протянул я задумчиво, когда зкран наполнился туманами, размытиями и миллионами цветов. С тем, куда демка намерена деть вычислительные мощности редакционного PIII, все окончательно прояснилось. Оставалось выяснить, какую игру можно сделать с четырьмя копошащимися перед камерой цветными человечками.

Про то, как

Что-то в их облике дисгармонировало с образом красочных любимцев детей. Наверное, оканчивающиеся копытами ноги и когти-клешни в полруки. И, как оказалось, предчувствия не обманули вашего покорного слугу. В соответствии с материалами по игре, зти четверка на самом деле именуется genohunters, то есть, поясню для самых богатых, "охотники за генами" (с маленькой буквы). Ребята были созданы (именно созданы – родить ничто настолько пестрое нельзя) специально для ведения боевых действий в тылу абсолютно любого противника, причем без проведения предварительной разведки. А успеха в столь нелегком деле зти ходячие нарушения принципов ведения войны добиваются благодаря одному своему, генохантерскому, секрету. Парни умеют "кушать на здоровье" в самом буквальном из всех возможных даже в их, фантастическом, мире смыслов. То есть убитых врагов, всех без разбору, они попросту поедают, а потом, набив свои пестрые животики генетическим материалом, мутируют, воспитывая в себе полезные качества недавнего оппонента и по капле выдавливая из себя ламера. Лихо придумано? Так вот, именно этим, то есть легким перекусом, ребятам и следует заниматься на том единственном уровне, что предлагает к преодолению демо-версия. В качестве врага, или, если угодно, корма, фигурирует здакий Овермайнд, вместе с ордами подчиняющихся ему организмов, путешествующий от планеты к планете и опустошающий природные ресурсы жертв. То есть тоже своего рода обжора. Да, чуть не забыл сказать – ученые-генетики обделили бедняжек-генохантеров умом, так что управлять командой воинствующих антивегетарианцев предстоит нам, надежде человечества и лучшим его полководцам. К счастью, кричать "Вперед, засранцы!", размахивая автоматом на бруствере окопа, не придется – поедатели мяса прекрасно подчиняются командам, поступающим с нашего космического корабля, болтающегося на орбите подопечной планеты, то есть управляются дистанционно.

Ну и вот...

Итак, мне предстояло прогнать стадо голодных генохантеров через уровень, представляющий собой населенный враждебной и не очень живностью участок (весьма обширный, надо сказать, участок) прямо-таки психоделически пересеченной чем попало местности, найти вход в некое подземелье, отыскать там весьма туманно описанный источник угрозы и порвать его как грелку. Сказано – сделано. Стадо с рыком пронеслось по уровню, уничтожив все, что хотя бы отдаленно напоминало дичь и, уставшее, но довольное, пришло к финишу. В процессе зачистки уровня было съедено и переварено около пятидесяти (я не считал – просто убил всех, такая уж зто игра) представителей семи видов фауны, выявлено одно игровое управление, кокетливо совмещающее в себе шутерные преимущества с легкими стратегическими чертами; четыре вида, назовем зто так, оружия, и несколько, назовем зто так, параметров персонажа; достойный самого матерого гидралиска AI монстров (как наших, так и диких) и один из тех очаровательных почти пазлов, от которых так забавно щекочет в голове, повыше мозжечка – уж не знаю, что там находится... Но обо всем в удобоваримом порядке.

С управлением все просто – мы "вселяемся" в одного из цветной четверки (вернее, в летящую за ним камеру) и полностью берем на себя функции незатейливых высшей и низшей нервных систем бойца. Рулить и стрелять просто, как и в любом приличном шутере. Остальные члены команды, которым повезло с мозгами меньше, охотно подчиняясь стадному инстинкту, следуют за нами, поддерживают друг друга в бою и выполняют нехитрые команды вроде "иди туда", "убей того" или "возьми зто". Команды выдаются тычком прицела, в зависимости от контекста тычка. Так, например, нажав Tab, прицелившись в какую-нибудь зверушку и стукнув по F3, мы приказываем бойцу номер три подприцельную зверушку убить. Больше ничего со зверушками делать нельзя. И зто правильно.

Вторая часть приятной возни с ге-

нохантерами заключается в управлении собственно их ростом над собой, то есть откармливанием и мутированием. Прежде всего – чудо: "брюхо" для генетического материала в отряде одно на всех. Один расчленил и абсорбировал монстра – у всех подрос индикатор наполненности "генетической копилки". Чем длиннее синенькая полосочка, тем выгоднее окажутся результаты мутации. Собственно мутация производится на специальном экране, отображающем нынешнее состояние показателей, внешний вид бойца и два возможных исхода мутации. Выбираем понравившийся и – вуаля! Съеденное мясо потрачено по назначению, и перед нами мутант! Показатели героя отражают текущую "отрощенность" его скоростных характеристик, прыгучести, толщины кожи и каждого из ранее приобретенных видов оружия. Новые виды приобретаются – вы уже, наверное, догадались, как. Гасим врага, сражающегося не известным нам до сих пор способом, съедаем – и получаем такой же... мнззэ... боевой орган, как и у него.

Следует ли говорить, что каждая разновидность монстров является воплощением одной из способностей генохантеров? Так вот, является. Бывают прыгающие лягушкообразные, бегающие страусоподобные, бронированные гибриды носорога и мокрицы, когтистоклешневые подобия пауков из "Starship Troopers", а еще огнедышащие, "пулеметные" и "минометные" зверушки.

Играется

... просто. Почти скучно. В демке нет коридоров и нагромождений ящиков, так что битвы здесь превращаются в незатейливые старкрафтовские перемолки между, буду образным, четырьмя вооруженными огнеметами и прочим солидным арсеналом ультралисками в лице нашей команды и разношерстными кучками монстров помельче, отбивающихся кто чем. Стороны встречаются в какой-то точке, где начинается резня, вскоре переходящая в добивание раненых и отлов особо дальнобойных по окраинам театра боевых действий. Хотя следует отдать должное разработчикам: встречались очень к месту примененные скрипты (вроде стайки безобидных "лягушек", заманивающих в организованную действительно опасными монстрами засаду), способности бойцов к поиску пути в хитросплетении уровня оказались очень недурны, и вообще, все движущееся продемонстрировало полное отсутствие ошибок AI.

Жир

Теперь о том, что, похоже, не сделает Evolva как игру, но наверняка сделает ее продажи. Она прекрасно реализована технологически. Разработчики метко попали в наиболее выгодную точку графика "производительность среднего компьютера/прожорливость игры" и реализовали заграбастанные вычислительные мощности на все сто процентов. На месте и видны скелетная анимация, шикарные открытые пространства, поблескивающая кожа монстров... Мощнейший движок уютно располагается на просторах рекомендуемой конфигурации компа, и разработчики с удовольствием играют открывающимися при этом возможностями. Хотите знать, как? Ну, нагляднее всего то, что, в соответствии с каждым из показателей генохантера (изменяющихся от 0 до 100), плавно меняется и описываемый этим показателем орган. Круто, но не невозможно? Верно, но ведь все это – на детально прорисованной карте, уходящей за горизонт!

Итак, Evolva – наглядная демонстрация того, что смогут "народные компьютеры лета-осени 2000". Ну хорошо, хорошо – это будут компьютеры везучего народа. Но мы не об этом.

Зеленский Олег aka Olmer

Counter Strike

Жанр	Half-Life Total Conversion
Разработчик	CSTeam
Требуется	P-133, 24 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 48 Mb RAM, 3D
Мультиплеер	Internet, LAN
	Windows 95, 98

Мод. Как много в этом звуке для сердца геймера слилось! Дей-ствительно, такие знаменитые моды, как Team Fortress для первого Quake (и его римейк под Half-Life) или знаменитый CTF, чье присутствие уже стало обязательным в любом ориентированном на мультиплеер шутере, известны всем. А с чего все начиналось? Ведь все эти киты тимплейных зарубов зародились как фриварные моды, сделанные на голом энтузиазме! И, надо сказать, в их разношерстном полку все прибывает и прибывает. Хоть многие моды давно забыты или еще готовятся встретить забвение, жемчужин тимплея среди них тоже хватает. Ныне мы как раз встречаем одну из таких жемчужин - CounterStrike, разработанный под Half-Life и претендующий на популярность не меньшую, чем у TeamFortress или CTF.

Наконец-то!

Я ждал этого. Я ждал любого случая показать всем террористам мира, что они не всесильны. Мне повезло лишь однажды, когда вышел Rainbow Six, но он был пройден и заброшен на полку, и мне опять пришлось ждать. И вот теперь появился шанс выместить накопленную за время томительного ожидания энергию, ибо в CounterStrike внимание уделяется именно противостоянию между спецназом и терроризмом в различных его проявлениях. Реализовано это противостояние в двух тимплейных ипостасях. Первый вариант - обычный тимплей, с одним маленьким нюансом – заложниками. Естественно, бравый отряд спецназа должен спасти заложников или просто убить всех противников, а по возможности - и то, и другое. Террористы же должны перестрелять всех членов группы захвата, докучающих им своими жалкими попытками борьбы за справедливость. Ну, а если вам мало перечисленного, есть и второй вариант. Перед боевиками стоит задача заложить в определенном месте бомбу, а спецназ обязан не допустить этого или, если уж бомба все-таки заложена, обезвредить ее в течение 30 секунд, что не так уж просто сделать в пылу перестрелки. Вот так, просто и со вкусом.

Go! Go! Go!

Вообще организация игры напоминает Team Fortress, то есть игра поделена на раунды. Выигрыш в раунде определяется выполнением условий победы. Игрок, умерший в течение раунда, воскресает только в следующем, и все раскручивается с самого начала. Ожидание начала следующего раунда скрашивается тем, что игрок становится бестелесным "обозревателем" и может наблюдать разворачи-вающуюся картину боя, порой более динамичную, чем в любом боевике.

Игра невероятно динамична, а количество адреналина в крови в пиковые моменты превышает все допустимые нормы. Эффект присутствия потрясающий – ты вдруг понимаешь, что если не убьешь ты, то убьют тебя, а после получаса непрерывной игры от напряжения начинают трястись руки. В общем, этот мод гордо носит ярлык "Не для слабонервных!"

В чем состоит главное отличие тимплея от всех остальных разновидностей мультиплеерных соревнований? В тимплее успех определяется в первую очередь тактикой, а уж потом всем остальным. В отличие от Quake и подобных ему, в CS нет традиционного для сетевых шутеров "отжирания". Здесь нельзя собирать аптечки, броню, квады, мегахелсы и т.п. Здесь все внимание со-

средоточено именно на тактике ведения боевых действий. Думать приходится постоянно – и за себя, и за команду. Грамотная система радиокоманд позволяет синхронизировать действия членов команды, баланс игры и дизайн уровней, равно как и встающие перед командой задачи заставляют думать трижды, думать лучше, думать больше, и игра переходит в состояние, когда количество тактических уловок ограничивается лишь вашим воображением.

Пройдемся по магазинам

Все мы привыкли к тому, что оружие всегда валяется под ногами и его можно взять, причем абсолютно бесплатно. Но времена меняются. В CS все оружие, патроны к нему, а также различного рода снаряжение придется покупать. На какие деньги? Да за самые обычные баксы. За убийство каждого оппонента нам теперь дают немного денег, равно как и за спасение заложников, а также за выигрыш раунда, но тут уж деньги начисляются всей команде. Если команда проиграла, то каждому ее члену выдается небольшая компенсация. Покупать снаряжение можно только на определенных местах карт, различных для террористов и спецназа.

О, как приятно подержать в руках, пусть даже и в виртуальных, настоящий MP5. Прочувствовать всю его мощь и скорострельность, как следует пристреляться и сделать выводы, для каких ситуаций он подходит лучше всего. Разработчики знали, чем можно пронять любителя сетевых сражений, уставших от рельсы, плазмагана, базуки и BFG. Все вооружение было скопировано с реальных прототипов и довольно реалистично, не считая некоторых огрехов, демонстрирует нам их (прототипов) характеристики. Разновидностей оружия здесь около семнадцати, и все они сильно отличаются друг от друга как по внешнему виду, так и по эффективности. Это всевозможные автоматы, пистолеты, снайперские винтовки и тому подобные игрушки. Апофеозом можно считать ручной пулемет с лентой на сотню патронов. Вот уж монстр, так монстр! Очень полезен MP5 Navy – своего рода "выбор профи", этот автомат обладает хорошей точностью и скорострельностью, что компенсирует относительно небольшую убойную силу. Хорош винчестер, правда, только на близких дистанциях – уже на расстоянии 15-20 метров сильный разлет дроби делает это оружие практически безвредным. Ну и, конечно, снайперская винтовка, заменяющая здесь столь любимый отцами рейлган. Помимо огнестрельного оружия, есть еще гранаты двух типов - ослепляющие и осколочные, а также бронежилет, шлем и прочее снаряжение, которое может понадобиться в бою. Весь арсенал идеально сбалансирован, а со временем, по обещаниям разработчиков, к нему прибавится еще множество крутых стволов.

Etc.

К вопросу о графике: можно сказать только одно – смотрите Half-Life. Никаких отличий, кроме текстур, вы не найдете. То есть все симпатично, но это не Unreal, да смотреть на спецэффекты здесь и не надо, не в этом суть. Звук выполнен получше, чем в том же HL, и здесь он носит только функциональный характер. Музыки нет совсем, играть приходится в тишине, но это и к лучшему.

Votum Separatum

Да, именно мое личное мнение, а не справедливое резюме. Этот мод из разряда must see. В наше время очень трудно найти сетевую игру, сделанную на таком высоком уровне. И я ничего не могу сказать тому поклоннику action, который, глядя мне в глаза, признается, что не знает, что такое CounterStrike.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: необязательно

Владимир Рыжков

Thief II: The Metal Age

Жанр	First Person Sneeker
Издатель	Eidos Interoctive
Разработчик	Looking Gloss Studios
Требуется	P-II 233, 64Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-III 400, 128Mb RAM
	Windows 95, 98

У Looking Glass особый талант к особым играм. Игровое сообщество просто в один голос повизгивало от восторга, когда в конце 98-го вышел Thief: The Dark Progect, где не обремененный излишними моральными ограничениями парень тащил все, что плохо лежит, и исподтишка стучал людей дубинкой по затылкам. Казалось бы, идея удачней некуда, и популярности игре не занимать, тем не менее, до сих пор никто так и не создал ничего подобного. Но поджанр создан, у "Вора" есть фанаты, а у идеи игры - будущее. Так что появление Thief II: The Metal Age - закономерное явление, причем явление весьма примечательное в силу, если хотите, монополии Looking Glass на рынке необычных шутеров такого рода.

Возвращение ретурна

Thief, помимо прочих своих достоинств, отличался великолепным сюжетом; неудивительно, что Looking Glass решили не чинить то, что не сломано, и создали Thief II как продолжение первой части. Итак, после того, как наш старый знакомый Гэррет покончил с Хаммеритами и их дрессированными зомби, в городе возник своего рода вакуум власти, который, что естественно, вскоре заполнил новый шериф Горман Труарт, один из немногих оставшихся последователей Хаммеритов, и что-то вроде их наследников, Механисты (Mechanists). Гэррета, обычно озабоченного более насущными проблемами, происходящее не волновало. До тех пор, пока не выяснилось, что и Труарт, и лидер Механистов Каррас видят его одним из главных действующих лиц в своих планах... Короче, сюжет опять завернули будь здоров, и это здорово помогает проникнуться фирменной атмосферой "Вора".

Играть

И управление, и построение прохождения игры, и собственно геймплей практически не изменились по сравнению с Thief:TDP. В начале каждой миссии нам показывают стоящие перед Гэрретом задачи, причем по мере повышения уровня сложности к списку задач прибавляются новые условия, например, пройти миссию, никого не убив или оставшись абсолютно незамеченным.

Основными препятствиями для нас и строительным материалом для геймплея по-прежнему остался свет, скрипучие полы и запертые двери. Возня с подбором отмычек, экономия водяных стрел или попытки проскользнуть освещенное место незаметно – это и есть половина Thief II. Конечно, проблем по срав-

нению с первой частью прибавилось - так, например, Механисты частенько используют вместо факелов злектрические лампы, против которых бесполезны наши водяные стрелы. Но прибавилось и решений проблем - например, есть очень удобные Flash Bombs - гранаты, которые, будучи использованы, временно ослепляют всех, кто находится в комнате и недостаточно умен и быстр, чтобы отвернуться.

Мозги

Стражники здесь - самые интересные партнеры для игры в "прятки" из всех, виденных мной. Помимо, основного своего преимущество перед живыми "водящими", состоящего в том, что они "водят" всегда, эти парни ищут не для того, чтобы найти нас, а для того, чтобы мы получили удовольствие от "пряток". Они прекрасно слышат, но тактично не обращают внимания на такие мелочи, как разносящийся на полдома грохот открытых нами ворот. Ребята очень реалистично реагируют на визуальный раздражитель в нашем лице, но, если не дать им рассмотреть себя как следует и спрятаться – быстро теряют интерес, снова впадая в состояние "пора-не-пора-иду-со-двора"... Между тем, они вовсе не так глупы, какими могут показаться на первый взгляд. Парни прекрасно справляются с прокладыванием своего маршрута по уровню - очень впечатляюще смотрится стражник, бегущий через весь дом, зовущий на помощь, открывающий и закрывающий за собой двери, использующий лифты и совсем не путающийся в лестницах. С другой стороны, увлекшись прохождением к намеченной им же точке уровня, такой гений не обращает внимания ни на что, включая игрока. Немного нереалистично смотрится охранник, старающийся пробежать сквозь нас, как раз в зтот момент превращающих его в мясной салат своим мечом. Правда, ситуация существенно осложняется, когда приходится иметь дело с механическими стражниками - эти твари слышат и видят существенно лучше, и при игре с ними становится не до изучения нюансов программирования искусственного интеллекта.

Increadible

Великолепны уровни. Поиграв в T2, для себя я наметил новые эталоны при оценке реалистичности карт, их соответствия атмосфере игры, внимания создателей к деталям. Looking Glass создали зти склады, тюрьмы, особняки и подземелья так, как будто скрупулезно воспроизводили что-то, существовавшее некогда в действительности.

Thief II использует доработанную версию Dark Engine, и неудивительно, что графика здесь напоминает первую часть. Визитные карточки игр на зтом движке – детальные, естественные текстуры, с одной стороны, а с другой – корявые, идиотски движущиеся модели персонажей. Но, так или иначе, преимущества Dark Engine снова срабатывают, а недостатки - скрадываются.

Нет, я не забыл. Третья отличительная черта игр серии - звук. Он трехмерный. Трехмерный, трехмерный трижды, трехмерный многократно. Мы можем узнать все о происходящих вокруг событиях, просто закрыв глаза и слушая. Сразу ясно не только как далеко вышагивает охранник, но и в каком направлении он движется, что за пол у него под ногами и разделяет ли вас стена.

Э-эхх!

Оказывается, старое доброе может одновременно быть еще и современным и популярным. И раз уж нам нельзя еще раз получить луноход на свой шестой день рожденья или заново сделать первый в жизни прыжок с парашютом, так хотя бы сыграем еще раз в Thief от Looking Glass...

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Владимир Рыжков

Messiah

Жанр	TPS
Издатель	Interplay
Разработчик	Shiny Entertainment
Требуется	P- II 233, 64Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P- II 400, 128Mb RAM
	Windows 95/98/2000

Приятно чувствовать себя человеком, видящим за событиями ход истории, пусть даже истории компьютерных игр. Совсем, кажется, недавно я ошеломленно вертел головой посреди тестовой версии первого Quake, и вот за моими плечами обзор Q3... Было время, когда слово "Messiah" звучало ничуть не менее таинственно и завораживающе, чем "Trinity". Суперпроект. Фантастические, не поддающиеся воображению возможности движка. Невиданные ранее игровые возможности, обещающие совершенно удивительный геймплей и непонятно каким образом реализуемые... И вот диски с Messiah лежат на редакционном столе. История, подтянув подгузники, сделала новый шаг и зашлепала дальше босыми ножками крылатого карапуза Боба.

Вот этими самыми длаиями!..

В Messiah бестолковое человечество получило то, к чему так стремилось. Цивилизацию, зараженную давно ослепшей ненавистью и граничащим с идиотизмом развратом, цивилизацию, располагающую почти неограниченной научно-технической мощью. Планетой правит сборище безумцев-диктаторов, во главе которого стоит Father Prime, правитель, возомнивший себя (и небезосновательно) равным Богу. Когда возможности науки исчерпали себя и технология пронизала мир насквозь, отцы народов построили врата, через которые Father Prime планировал проникнуть в ад и получить из рук самого Сатаны власть над силами Зла. И следующим на очереди был Всевышний.

Но тут Бог решил взять ситуацию под контроль. Надо сказать, в манере, присущей всем уверенным в своей победе олицетворениям Добра. На Землю просто был послан наш старый знакомый по превью и пресс-релизам, ангел Боб. Не беда, что в подгузниках. Ерунда, что в этом мире он смертен. И уж совсем не важно, что для оружия Господня он несколько мелковат. Малыш послан Всевышним, а игра предусматривает только одну концовку – поражение Зла. И МЫ намерены этого поражения добиться.

Шикарно

Вот мы и добрались до самого главного. До вопроса, который меня лично занимал с самых первых пресс-релизов о Messiah: как сработает идея с построением игры на способности Боба вселяться в тела людей... Выдержим паузу... Итак... Браво, Shiny!!! Браво, вечная слава и любовь потомков! Эти ребята не только родили гениальную идею, но и реализовали ее гениально. Messiah – одна большая интрига с игроком в главной роли. Игра заставляет нас то шкодливо улыбаться, как ни в чем не бывало, проходя под чужой личиной мимо вооруженной до зубов, но не подозревающей о нашем присутствии охраны, то хихикать при виде масштабных уличных боев, разворачивающихся из-за нашей скромной персоны. А втянув нас в перестрелку, она позволяет чудеснейшим образом чувствовать одновременно и всю тщедушность детского тельца Боба в сопоставлении с сокрушительной огневой мощью оппонентов, и издевательскую неуязвимость маленького ангела, скачущего из одной изрешечиваемой пулями оболочки в другую. "Некропузом" сходу назвал Боба Андрей Алаев, когда увидел на моем мониторе картину складского помещения с полом и стенами, соответственно усыпанным и увешанными трупами, в центре которого, для солидности забравшись на ящик побольше, гордо красовался крылатый крошка со стольником здоровья.

Не убий – они справятся сами...

Мир Messiah полон своих законов, с которыми игроку приходится считаться, которые приходится обходить и используя которые следует выигрывать. Постоянно приходится думать – думать быстро, думать коварно, думать с удовольствием... Общество здесь, как и положено, делится на классы: в соответствии со своим положением люди пользуются причитающимися привилегиями, следуют принятым правилам. И все это (присущие данному классу способности, количество брони, оружие, отношение других персонажей) получает Боб, вселившись в человека. Так, вселившись в ученого, уже нельзя будет взять в руки оружие, не привлекая внимания

полицейских, зато можно пройти через двери, доступ за которые разрешен только ученым. Вселившись в обитателя канализации, Chot'a, мы получим не ахти какого носителя, но зато все его собраться наверняка защитят нас, окажись мы под огнем. Проститутки, как можно догадаться, бойцы еще более посредственные, но к ним неровно дышат SubGirls, генетически выведенные и кибернетически усиленные тяжеловооруженные чудовища, напоминающие женщин. Эти монстры разорвут любого, кто попытается причинить вред их любимице, даже если любимица на самом деле - мы.

Кроме того, есть множество тонкостей, гармонично вплетающихся в игру и придающих ей дополнительный шарм. В Messiah человек не может носить горы оружия, как это бывает в шутерах обычно. Один-два ствола, не больше. Есть разница между ношением оружия в приготовленном к бою состоянии и, так сказать, на предохранителе – окружающие могут начать нервничать, видя целящегося во все подряд безумца. С повышением уровня сложности становится сложнее вселяться – если на низшей сложности мы получаем контроль над телом человека, просто коснувшись его, то на высшем приходится "прыгать" в будущего носителя строго сзади, что, должен сказать, весьма проблематично, когда имеешь дело со знающим о твоем присутствии, да еще и норовящим выследить и убить, оппонентом.

Раз уж мы заговорили о способностях местных обитателей к ведению боя, спою по этому поводу отдельную песню. Самый меткий подход к созданию модели поведения компьютерных персонажей из всех, что мне доводилось видеть. Они ведут себя как живые люди из приключенческих фильмов. Бои в Messiah – классические голливудские сцены перестрелок. Железные ребята прячутся за ящиками, передвигаются перебежками, пригнувшись и стараясь оставаться невидимыми для нас. Наступают, если считают, что выгодней подойти ближе, и отступают, если мы неожиданно оказываемся слишком близко. Очень интересные оппоненты. Масса удовольствия.

Вау...

О, да! Конечно, о персонажах я рассказал еще не все, и именно с оставшейся части их описания следует начать этот раздел. Модели - великолепны. Великолепны, лишают дара речи и заставляют на себя засматриваться. Противоестественно гладкие. Сотни раз было рассказано, за счет каких хитростей ребята из Shiny собираются набрать лишние тысячи полигонов на модель, но видя ее в движении на экране все равно чувствуешь себя свидетелем чуда. Более того, когда игра отображает не одного, а, скажем, семерых персонажей за раз, существенного падения фреймрейта не наблюдается. Анимация. Великолепная анимация. Красивые, естест-

венные движения. Твердая шестерка с плюсом, и баста!

Messiah – стильная, атмосферная игра. И никакие технические заусенцы не мешают насладиться стилем и атмосферой – заусенцев просто нет. Естественные текстуры, красивые прозрачности, реалистичные спецэффекты, шикарный звук и музыка – все работает заодно. Уровни логичны и правдоподобны, нигде не приходится скучать или, напротив, думать часами. На месте несложные пазлы и аркадные элементики. Классно реализована загрузка уровней – разработчики сэкономили, поделив игру на довольно маленькие участки, разделенные стенами и дверьми. Соседний участок будет загружен в память, только если игрок начнет открывать дверь. Таким образом, привычной загрузки новых уровней или даже просто приостановки игры, как, к примеру, в Half-Life, здесь нет вообще – есть только "подтормаживание" при открывании двери. Новые вычислительные мощности, новые возможности...

С праздником души!

Итак, фантастические проекты, чему ярким примером является Messiah, все-таки выходят. Жанр не стоит на месте, он развивается, и необходимым условием этого движения являются талант и опыт разработчиков. Shiny снова сделала великолепную игру, и мне даже трудно представить, что в следующий раз создадут эти ребята, для которых великолепная MDK была всего лишь разминкой, а суперхит Messiah – просто достойным приложением сил.

Croc 2

Дмитрий "GoodHobbit" Хомак

Жанр	3D-аркада
Издатель	Fox Interactive
Разработчик	Argonaut Entertainment
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-266, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

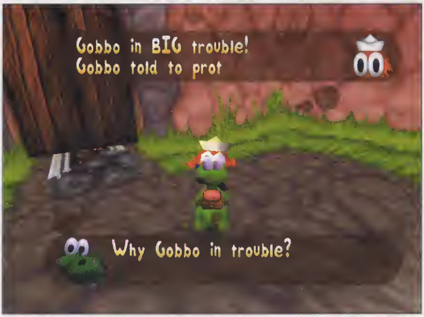
Крок номер два – отвратительная игра. Никто от нее не требовал многого, но... Не получилось ничего. Ровным счетом ничего, во что можно было бы играть. Никакая игра.

Серая муть

Муть беспросветная. Понятно, что "аргонавты" хотели сделать детскую игру, без лишнего насилия, которого так боятся родители и которое так любят дети. Детская игра. Простая игра. Трехмерная аркада. Кто-то из умных людей однажды сказал, что для детей [игры] писать надо так же, как и для взрослых, только лучше. За примерами далеко ходить, блуждая в потемках, не придется – Rayman 2, вечная моя любовь, он доказал, что можно сделать аркаду как-бы-для-детей (на самом-то деле нам, закаленным игрокам с намертво вытатуированными на сердце буквами IDDQD, играть в нее не менее, а скорее даже более приятно... ностальгия – вещь такая), впрочем, речь совсем не о нем, а о "Кроке". Проблема, однако, в том, что больше не с чем "Крока" этого сравнивать – аркады у нас, на персональных компьютерах, нынче умирающий жанр. Ностальгия, сказано же, ностальгия по тем временам, когда компьютеры были большими, а мониторы – зелеными... нет, скорее, по тем, когда дискеты были большими, а винчестеры – маленькими, когда мониторы заиграли красками, когда выходили классические аркады, точнее, аркады, ставшие классическими, о которых нынешнее поколение игроков разве что краем уха слышало, например, Диггер, например... нет, нет, умолкаю. Перечисление может затянуться очень и очень надолго, и у вас нет никакого желания слушать, а у меня нет никакого желания хватать вас за руку, тащить к очередному музейному экспонату и, заглядывая в глаза, кричать "Ты помнишь?! Нет, а ты помнишь?". Не помните вы. Ну и ладно. В общем, нету на персоналках аркад. Точнее, повторюсь, нет на персоналках аркад, сравнимых с "Рэйменом". А есть муть – ужасная, беспросветная, отталкивающая. "Крок" два.

Картонка

Пьяные подсобные рабочие разрисовали картонку грубыми малярными кистями и сказали: это декорация. Потом, матерясь, распихали разрисованные картонки по углам и сказали: можно начинать. Подняли заедающий штопаный занавес – и при-



шли мы. И нам сказали: спасайте всех, кого можете. Тьфу. Герои мы, с головы до хвоста. И обратно. И зеленые ровно настолько же. И прыгать мы умеем высоко-высоко, а приземляться – так и вообще так, чтоб земля содрогалась, и ящики разлетались в мелкие щепки, открывая доступ к кристаллам. Кристаллы – это наше все, или около того. На кристаллы в спец. магазинчике покупается все что угодно – в пределах доступного. Разновсяческие бонусы, сердечки, восстанавливающие "жизнь" (право же, слово "хит-пойнты" здесь неуместно, и я был бы растерзан коллегами по РПГ-цеху) – за весьма немалое количество добытых с таким трудом кристаллов. Коммерческие отношения, мать их. Драки. Ну, тут ничего особенного разработчики придумать не могли. Или не хотели. В общем – один-единственный удар хвостом с развороту. Можно в прыжке. Можно с разбега. Немыслимое тактическое разно-образие. Впрочем, враги обычно больше одного удара и не выдерживают. Они совсем не страшные, эти враги – бегемотики там апоплексического красного цвета, пчелки (или все же оски?); они как-то и не атакуют, пока вплотную не подойдешь. Гораздо бОльшую опасность в плане потери здоровья представляют волчьи ямы, утыканные шипами, и разрушенные мосты с теми же шипами в промежутках. Ну, естественно, лава там всякая, водичка под мостом... крокодил – и не умеет плавать! Позор!

Равнение налево!

Управление. Головная боль. Боль в скрюченных пальцах. Боль в кулаке, отбитом о клавиатуру. Неудобно – не то слово. Подключение геймпада не спасает: крокодила начинает странно заносить, он вдруг принимается спотыкаться на ровном месте, словно пьян вдрызг, – в таких условиях нечего и думать о прыжках через пропасть. Не поленился ведь, установил Рэймана – там все в порядке, никаких глюков не наблюдается... Странно. Вторая же особенность управления, сводящая на нет все хоть сколько-нибудь положительные впечатления от игры, – реализация прыжков. И даже не столько прыжков, сколько... Ну скажите мне, что в нормальной, приличной аркаде сделает фигурка на экране, если на прыжок нажать дважды? Обычно длина (высота) прыжка так или иначе увеличится. Наш же зеленый друг резко ныряет вниз, к земле, и ударяет по ней мощными крокодильими лапами так, что окрестности трясутся, а ящики, как уже было отмечено выше, разлетаются. Нельзя же так. Хочешь подстраховаться, а приземляешься голой... голыми лапами на шипы. Давить.

Давить

Так нельзя делать игры. Нельзя. Слышите меня? Нельзя! Может быть, на Плейстейшн это как-то и покатит, хотя уж там в аркадах недостатка никогда не ощущалось. А на персоналках есть Рэймен 2. И нам его за глаза и по уши хватит. Правда.

Крок. Крок. Крак. Крах. Бум. Бах. Занавес. Выносите.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Дизайн	●●●○○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●○○○○○○

Рейтинг 4.3

Время освоения: 3 минуты
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Разговор по душам

Позвольте мне с этим маленьким бокалом, но с большим чувством... Простите, это я тут День подводника отмечал, все никак не отойду. А вообще-то мне хотелось бы кое о чем посоветоваться с постоянными читателями нашего стратегического раздела.

На повестке дня у нас два вопроса. Первый – появление в разделе новой рубрики. Может быть вы (ну, как-нибудь случайно) заглядывали в раздел РПГ и обратили внимание на тамошние "Записки на манжетах"? Пишут там умные люди о всяких странных вещах, происходящих в этих самых РПГ. Вроде бы интересно получается. Так почему бы и нам не завести подобную рубрику, в которой можно было бы помещать всякие статьи, полезные стратегам? Давать какие-то советы по стратегиям вообще или по каким-то конкретным играм.

Конечно, стратегам не подобает писать на манжетах, как этим чокнутым РПГшникам (это не оскорбление, просто как иначе человек, привыкший быть то Наполеоном, то Сталиным, может относиться к людям, воображающим себя остроухими эльфами или волосатоногими хоббитами?). Рубрика у нас будет серьезная – "Энциклопедия стратега", чего уж там мелочиться.

Для того, чтобы уяснить, какие именно стратегии на сегодня пользуются наибольшим интересом среди игроков, полазил я по фидошным эхо-конференциям. И вот что получилось: единственная стратегия, имеющая свою собственную конференцию, – HOMM (я рассматривал только русскоязычные эхи). Кроме того, на общестратегических толковищах примерно треть вопросов и тем

обсуждения относится к ней же. Исходя из этого, для первого опыта была выбрана статья именно по "Героям". В редакционном портфеле имеются статьи по "Альфе Центавра", Старому Крафту и кое-что еще. Так что, если идея рубрики вам понравится, чем наполнить ее – не проблема. Хотелось бы только оперативненько получить отклики.

Второй вопрос – метод рассказа о хитах и потенциальных хитах. На нашем форуме недавно прошла бурная дискуссия на эту тему (к слову сказать, если вы еще не бывали у нас на форуме – посетите обязательно, получите незабываемые впечатления). Кое-кто предлагал ввести специальный раздел "Игра месяца", другие советовали по лучшим играм помещать интервью с разработчиками и прочие интересные материалы. В результате дискуссии все согласились, что о хитах нужно рассказывать не так, как о других играх. Но как именно? Помещать интервью с разработчиками? А что такого они смогут сказать по уже вышедшей игре? Рассказать, какая она хорошая? Но мы и сами это видим. Объяснить, почему она получилась не такой хорошей, как ожидалось, почему в ней нет каких-то обещанных фишек? А это никому не интересно.

Короче говоря, решили мы поступить так: по играм, отношение к которым явно неоднозначно (это могут быть и хиты, но не обязательно только они), писать двум (а может быть, трем или более) авторам. Нечто подобное было проделано в свое время с Tiberian Sun, в этом номере по такой же методе разбирается Majesty. А в материале, созданном группой авторов в преддверии выхода "Сёгуна", свое мнение излагают аж четыре признанных авторитета (ну ладно, чтобы меня не обвинили в нескромности, скажу так: три признанных авторитета и редактор раздела). Если эти наши эксперименты вам понравятся, узаконим такую практику.

Как всегда спешу поделиться с вами своей радостью (хотя и говорят, что если радость одна, на всех ее не хватит). Недавно позвонила в редакцию пенсионерка Светлана Георгиевна и потребовала редактора стратегического редактора. Я шибко испугался – ну, думаю, сейчас будет ругать за развращение неокрепших умов. Оказалось, ничего подобного, просто она со своей внучкой играет в The Sims, и у них проблемы с отправкой подопечного на работу возникли. А вообще выяснилось, что Светлана Георгиевна – давняя читательница нашего журнала, и у нее почти все номера на полочке стоят. Приятно, черт возьми, что нас читают столь разные люди, "от пионеров до пенсионеров", как это раньше называлось.

Ну и напоследок хотел бы пожаловаться, как меня обидели. Не дали, понимаешь, Messiah в раздел стратегий. Почему не дали? Да я вообще-то и не просил. А почему не просил? Да потому, что все равно бы не дали. Но обидно, я бы из нее такую стратегию сделал...

Владимир ВЕСЕЛОВ

Revenant

Earth 2150:
Escape From the Blue Planet

Жанр	RTS
Издатель	SSI
Разработчик	Topware Interactive
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM
	Весна 2000 года

Кто бы мог подумать, что через сто сорок лет разразится третья мировая война? Но в Topware, очевидно, засели и окопались неисправимые оптимисты, считающие, что нам (точнее, ИМ) обеспечен еще целый с лишним век вооруженного спокойствия и скучного процветания. Однако грядет час расплаты! Десница Божья уже занесла ядерный меч правосудия над головами грешников и отступников! Тучи пепла закроют небо, когда чаша гнева Господнего прольется на Землю пламенным дождем! Спасутся лишь истинно верящие, прочие сгинут бесследно в геенне огненной... Покайтесь, отриньте суетные мысли! Кайтесь и будете спасены!.. Впрочем, это же только демка... пожалуй, оставлю проповедь до релиза.

Как бы то ни было, между двумя сверхдержавами будущего началась война. Eurasian Dynasty (это они нас так обозвали, что ли?) и Соединенные Штаты, которые через сто лет стали наконец-то цивилизованными (United Civilized States!) принялись месить друг друга с таким энтузиазмом, что в результате Земля сдвинулась со своей орбиты. В 2150 году все просекли фишку: неспешный дрейф нашей планеты через пространство благополучно закончится в фотосфере Солнца. Уровень развития технологий к тому времени позволял осуществлять межзвездные перелеты, правда, лишь теоретически. А чтобы воплотить теорию в жизнь, необходима наличность. То бишь ресурсы, которых на старушке Земле осталось не так уж много, как раз на несколько транспортов хватит, и что-то заставляет думать, что количество мест в них будет ограничено. Да-да, начало Earth 2150: Escape from the blue planet положено именно здесь – через десять лет после Войны и предыдущей части игры.

В демо-версии можно играть за три стороны разделенного пополам человечества. С ED и UCS, думаю все уже и так ясно, а вот третья сторона - Lunar Corporation, представляет определенный интерес. Это потомки лунных колонистов. Они, во-первых, сами сильно изменились, а во-вторых, подвергли таким же мутациям свое общество. У них... как бы поприличнее выразиться... в общем матриархат. LC периодически объединяется с UCS против общего врага – Владимира II (это надо же!), императора Евразийской Династии.

Earth 2150 – одна из немногих игр, где в наличии истинное разнообразие юнитов для каждой из сторон. Например, у штатовцев – сплошные шагающие роботы и всякие самоходные конструкции, которые только в комиксах и увидишь. Вся техника Lunar Corporation, кажется, целиком пришла из Battlezone – такое обилие антигравитационных движков. Но больше всего поражают наши: на фоне суперпупернавороченных юнитов противника изрыгающие вонючий дым и работающие на солярке танки типа "Памир" и "Тайга" (я не говорю уже про "Сибирь" и бульдозер под названием "Груз"...) смотрятся потрясающе круто.

Что касается оформления, тут немедленно возникает мысль: мы ждали ЭТО всю жизнь... Полностью трехмерное – избитое выражение, но здесь оно к месту – игровое пространство. Смена дня и ночи, погодных условий, изменение уровня видимости. Кто не видел, как лучи фар машин пробиваются сквозь снежный буран ночью, скупо освещая заржавленные металлические стены ангаров и заводов, тот вообще ничего не видел. А возможность соединять подземными тоннелями одну базу с другой или рыть подкоп под вражескую? А как насчет переключения с одной карты на другую в процессе игры и одновременного наблюдения за несколькими картами в реальном режиме?

Юнитов, как таковых, в игре немного. Самые основные, типа конструктора или пресловутого бульдозера, различные харвестеры, грузовые вертолеты и антигравы. Все остальные надо собирать из двух частей: несущей основы и оборудования-вооружения. Напоминает Warzone, хотя сбалансировано на порядок лучше.

База сооружается как в обычных RTS, однако с учетом ландшафта и его неровностей. Поскольку в игре присутствуют водные пространства, следует ожидать морских юнитов, и уже в деме есть лодочка с пулеметом и бешенной скоростью. В наличии башенки, турели, стены — все атрибуты обороны. А также рвы, валы и возможность оснащения пушками и ракетными установками самих зданий.

Музыка в демо-версии есть, и очень симпатичная. Это помимо обычной интерактивности. Звуковое оформление тоже не подкачало. Создается ощущение присутствия, непосредственного участия в процессе. Лязганье гусениц, грохот моторов, рев вертолетных винтов, вой сирен при постройке очередного здания...

Будем молиться, чтобы в Topware к моменту выхода окончательной версии Earth 2150 оставили все на том же высоком уровне и не начали "улучшать" и "исправлять" графический движок. Иначе может получиться, как в знаменитом афоризме теперь уже не очень знаменитого политика: "Хотели, как лучше, а получилось, как всегда". Словом, релиз – он релиз и есть. И он нужен. Очень. Прямо сейчас.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Star Trek: Armada

Жанр	1
Издатель	2
Разработчик	3
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Не раз уже говорилось, что у игр по вселенной Star Trek странная судьба, – большинство из них сделано добротно, со многими любопытными фишками, но вот популярностью у игроков они почему-то не пользуются. Возьму на себя смелость утверждать, что и "Армаду" ждет та же судьба. Почему? А черт его знает.

Что?

Космическая стратегия, не глобальная, а, если можно так выразиться, локальная. Есть четыре кампании, по числу главных участников конфликта. Проходить их можно в любом порядке, а после завершения всех четырех станет доступна финальная миссия, нечто такое весьма масштабное.

Миссии достаточно традиционны: отбить атаку неприятеля, построить станцию и наладить сбор ресурсов, создать флот и уничтожить всех врагов. Время от времени по ходу миссии подбрасываются новые задания – кого-то там спасти, разобраться со странными событиями, творящимися в каком-то углу карты и т.д. Короче говоря, типичный клон то ли C&C, то ли Homeworld'а.

Ясное дело, без ресурсов не обойтись. Один из них, Dilithium, – это какой-то минерал, добываемый на астероидах и спутниках планет. Два других – команда и офицеры. Вот тут-то заложена первая любопытная фишка: количество офицеров лимитировано объемом жилых помещений на вашей космической станции, а нужны вам они для формирования своего флота. То есть, построили вы, скажем, десяток кораблей, народ кончился – извольте построить новые квартиры для офицеров, иначе кораблей больше не получите.

С матросами дело обстоит попроще, они просто появляются неизвестно откуда на вашей станции, а потом их можно распределять между кораблями и сооружениями. Прирост числа матросов происходит постоянно (до некоторой фиксированной величины), ну а расходуются они в бою.

Где?

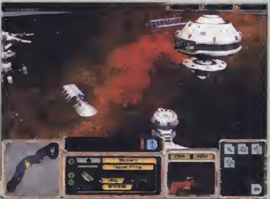
В открытом космосе, в почти полном 3D. Почему в почти? Да потому, что хотя и есть возможность вертеть игровое пространство, рассматривать корабли и постройки с разных ракурсов, все они лежат и передвигаются в одной плоскости. Лично мне кажется, что это очень правильный подход. Вспомните сами, насколько неудобно было посылать корабли выше или ниже основной плоскости в Homeworld. Приходилось нажимать разные клавиши, прикидывать – что да как, а потом все равно маневры происходили не так, как нужно. Мне кажется, что до тех пор, пока плоский дисплей не заменит какой-нибудь хитрый голографический девайс, в котором действительно все будет трехмерно, все эти изыски только усложнят игру, почти ничего не давая взамен.

Так что в "Армаде" все сделано правильно: космос трехмерный, но все его обитатели для удобства договорились двигаться в одной плоскости – в той, в которой расположены планеты и прочие астероиды. И всем хорошо.

Для особо непонятливых в космосе имеется координатная сетка, нанесенная таким тоненьким пунктиром, что общий вид совершенно не портит. А вид-то этот вполне приличен, правда, планеты и другие космические тела несколько угловаты, ну да не беда, зато корабли и станции нарисованы в лучших традициях.

Когда?

В 53550 году, после окончания Dominion War, если вам интересно это знать. Но вообще-то я имел в виду вот что: когда же мы перестанем требовать от космических стратегий красоты и начнем замечать в них глубину! Смею вас заве-



■ Вроде бы все красиво. Но чего-то не хватает. Инверсионных следов, может быть?

■ Управлять космическими баталиями достаточно удобно, но почему-то очень скучно

рить, в "Армаде" эта глубина есть. Вместо множества типов кораблей; как в Homeworld'е, здесь их всего по восемь на сторону (включая и два гражданских). Но зато в любом мало-мальски приличном сражении вам нужны все типы, без исключения. Тут не бывает так, что можно выиграть битву одними тяжелыми кораблями. Или одними легкими. Ну а то, что в бою не только выходят из строя какие-то механизмы кораблей, но и гибнут члены экипажа, делают битву весьма реалистичной.

■ В центре – ротушо, слево – лесопилко, спрово – козормо. А между всем этим болтается пейзанин

Причем есть и еще одна фишка, связанная с личным составом, – можно переводить матросов с одного корабля на другой. Скажем, после боя у вас остался почти целый дредноут, но треть экипажа на нем убита. Ясное дело, воевать он будет в две трети своей силы. Вы берете, перебрасываете часть экипажа с наиболее побитых кораблей, которые все равно нужно гнать в ремонт, и получаете вполне боеспособный корабль.

И вообще, в игре масса интересных вещей, только... рассказывать я о них не стану. Все равно в эту игру мало кто играть будет – как и во все, связанные со вселенной Star Trek. Видно, судьба у них уж такая.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: от 0 до 1,5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

В бане-фуроси, 風呂敷 или О "Сёгуне" и не только

Однажды перед наступлением нового года зры Дзисё четверо друзей собрались в бане-фуроси, чтобы снять усталость прошедшего дня и смыть грехи прошедшего года...

И какой самурай не любит бани-фуроси! [офуро — домашняя баня, сэнто — общественная]. Большая деревянная бочка. Внутри нее – сиденье. Под бочкой – печка. Бочку заполняют водой с таким расчетом, чтобы можно было находиться в полулежачем положении. Все тело, за исключением груди (область сердца), в воде, температура которой достигает 45 градусов. На голову обычно надевают шапочку, смоченную в холодной воде... Тот, кто впервые пробует японскую баню, переносит ее с трудом. Шутка ли – погрузиться в почти что кипяток! Нужна закалка с детства... После ванны примерно час отдыхают, лежа на кушетке, обернувшись простыней или надев юката (легкое кимоно)

...Один из них, по имени Такамасу Хирамон, был составителем календарей и любил, как говорится, время от времени украсить свое кимоно гербами клана Фудзивара, то есть выпить..

Составитель календарей

Ах, хорошо! Приятно, когда достойные, знающие люди собираются вместе, чтобы отдохнуть, выпить сакэ, поговорить по душам. Да и тема подобралась интереснейшая – "Сёгун", он же Shogun: Total War. Демкой мы уже успели насладиться и теперь намеренно собрались накануне подробного знакомства с полной версией. Выйдет она – будет ревью и вся причитающаяся по этому поводу канитель, а пока – спокойно посидим, попрогнозируем и, главное, обсудим саму концепцию стратегий, которая пытается сейчас народиться. Сравним, так сказать, "реальное с действительным".

Что же, друзья, выпьем за встречу! Нас четверо, а вот их, ИХ было трое! Три титана, три проекта, которые родились, чтобы совершить революцию в игровом мире, чтобы на пороге третьего тысячелетия стать провозвестниками новой стратегический зры.

Первой пришла "Война миров" – Jeff Wayne's The War of the Worlds.

Михаил Рахаев

Nobunaga's Ambition

Все герои данной драмы, от флибустьера до магистра наук, уже, оказывается, собирались вместе в мире компьютерных игр. И знаменитый князь Такэда Сингэн, и его извечный соперник Уэсуги (Узшуги) Кэнсин, и первый объединитель страны Ода Нобунага, и даже молодой восемнадцатилетний князь Токугава, будущий сёгун. Была такая стратегия от KOEI, под названием Nobunaga's Ambition (1988 г.) Думается, мало кто из читателей ее вообще видел, разве что завзятые поклонники стратегической "коейской" серии вроде меня. Такие ветхие игры-старички уже отжили свое. Тем не менее, они по-прежнему обладают какой-то неизъяснимой притягательностью. Из той же компании любимые Андреем Алаевым Medieval Lords, многие другие старые стратегии. И дело тут не только в ностальгии. Это как раз тот случай, когда за устаревшими графикой и интерфейсом можно увидеть целый мир: динамичный, сложный, интересный, богатый событиями и героями. То есть увидеть то, чего очень не хватает стратегиям нынешним – толстым и красивым, но как бы мертвым изнутри. Пенсионеры могли бы многому их научить...

Так вот, об "амбициях Нобунаги". Это не самая лучшая игра серии. Не вполне еще оформился фирменный подход KOEI к героям и вспомогательным персонажам, множество других шероховатостей. Плюс к этому битвы по нынешним меркам ну совсем не смотрятся. Но в целом – очень достойная реализация японской темы. Честное слово, "Сёгуну" следовало бы унаследовать хоть капельку стиля "Нобунаги". Общие же концепции (это я снова про совмещение глобального управления с битвами) у них и так схожи.

Подробно рассказывать о Nobunaga's Ambition не имеет смысла, упомяну лишь несколько

Обалденная стратегия, изящная, интересная, змоциональная. А какая там музыка! Увы, игра была прекрасна, но хитом не стала. И уж тем более не совершила никакой революции.

Вторым был Braveheart. Ах, какой был слон, какой был слон! Многообещающий, хорошо раскрученный проект. И в итоге провалившийся. Сейчас “Отважное сердце” можно встретить разве что в номинации “разочарование 1999-го года”. Снова осечка.

И вот, наконец, “Сёгун”. Третий – и лучший, несомненно лучший. Сможет ли он сделать то, что ему предначертано?

Что вы на меня так смотрите? Ладно, ладно, с высокопарными фразами заканчиваю. “Революция”, “новая зра”, “титаны” – считаете, что зто все плод неуемного воображения? Хорошо, объясню из-за чего сыр-бор.

Революционные идеи, собственно, уже давно витают в воздухе. Пора, брат, пора! Пора, наконец, создать стратегию, в которой умная и масштабная общестратегическая часть будет дополнена красивейшими битвами в реальном времени. Сегодняшние технологии уже позволяют зто сделать, осталось только выработать концепцию, gameplay. Прикидочные ориентиры очевидны: и по батальной части, и уж тем более по части общестратегической – немало достойных образцов для подражания. Когда все зто вместе заработает – непременно получится что-то феерическое. Вопрос в том, заработает ли? Помните, как наш общий друг, монах-аскет Брамин, в превьюхе к Braveheart (НИМ №2’99) вспомнил “Женитьбу” Гоголя? Знаменитый рецепт идеального жениха: “Вот если бы взять нос от Петра Ильича...”. Опыт учит нас не особо доверять подобным “склеиваниям”. Сколько раз мы на зтом обжигались! Но тут заявка на успех очень серьезная – есть шанс утереть скептикам нос.

Объединение двух стратегических поджанров действительно уже назрело. Раньше зто было технически невозможно, сейчас – самое время. А сколько при зтом может получиться замечательных “побочных” зффектов! Разве не мечтали мы о том, чтобы, наконец, сыграть в хорошую RTS (неважно даже, трехмерную или плоскую), не разделенную на миссии. Долой миссии! Да здравствует свобода! Нельзя не отметить и высокий уровень реализма, которого можно достичь, избавив сражения от суетливого и неестественного менеджмента. Только тактика, никаких растущих как грибы после дождя “баз”, никаких по-кроличьи плодящихся “крестьян”! И при зтом весь спектр любимых стратегами возможностей – строительство, технологический рост, дипломатия, шпионаж, работа с кадрами и т.д. – никуда не исчезает, а просто переносится в общестратегическую часть, откуда активнейшим образом влияет на ход сражений. Ну не здорово ли?! Скажу больше, именно в таком подходе и кроется пресловутая формула успеха! По крайней мере, один из ее вариантов. Вспомним феноменальный успех серии X-Com. Секрет его – в сочетании мощной части управленческой и не менее мощной части тактической. Каждая была сделана на “отлично” – все вместе дало просто ошеломляющий результат. Каково там золотое соотношение “стратегия vs. тактика” – вопрос открытый (слышал мнения и о 50:50, и о 90:10) – в любом случае, без какой-либо из частей X-Com был бы уже давно забыт. Другой пример: “Герои” (King’s Bounty – HoMM3). Не стала бы зта игра культовой без сочетания “общая карта & поле битвы”! Аналогия тут не стопроцентная, но общий подход абсолютно такой же.

Так что не зря мы вспомнили о революциях. Задатки у “стратегий нового поколения” весьма продвинутые, местами даже гениальные. Тем не менее “Война миров” и “Отважное сердце” фурора не произвели. Почему?

С “Войной миров” ситуация непростая. Повторюсь, замечательная игрушка, но причисление ее к “титанам” – зто было художественное преувеличение. Стратегическая и RTS-части явно из разряда середнячков – неплохие, но не без нареканий. Сочетание оказалось удачным и значительно усилило игру, но не вывело ее в разряд шедевров. Не хватило совсем чуть-чуть. А еще не хватило раскрутки. Многие, можно даже сказать большинство, воспринимали игру просто как “очередную RTS”. Которых было как собак нерезаных! Отсюда и невысокая популярность.

А вот “Отважному сердцу” на отсутствие рекламы грех жаловаться. Но и она не помогла. То ли там изначально кроме харизмы Мела Гибсона и ловко надерганных отовсюду игровых “фич” ничего стоящего не было, то ли просто поспешили они с ее выпуском. Не исключено, что именно стремление опередить, обставить “Сёгуна” сыграло свою негативную роль. В общем, факир был пьян и фокус не удался.

И вот мы плавно подошли к обсуждению подводных камней “стратегий новой зры”. Основных камешек, на мой взгляд, три.

любопытных моментов. В зтой игре было множество диверсионных команд, тогда еще новых и непривычных – оно и понятно, ниндзя свой хлеб отрабатывают. Организация бунтов в народе или в армии, убийства, поджоги, прорывы дамб и даже похищения (точнее, переманивание соседских крестьян на свою сторону). Кроме них – шпионаж и подкуп: там даже посмотреть, что творится в соседней провинции, нельзя было без собственного соглядатая. Кошмар. Но главное, чем Нобунага запомнился – так зто своими принцессами. Игрок получил уникальную возможность оженить своего героя! Засылаешь сватов, платишь калым – вот тебе и невеста. Единым махом решаем политические и личные проблемы! Я где-то слышал, что и для продолжения рода зто полезно...

Во-первых, этим играм еще только предстоит нащупать верные пути совмещения динамичных битв и вдумчивых планирований. Они пионеры, первопроходцы. А уж в трехмернобатальной области, куда залезли Braveheart и Shogun, – вообще темный лес.

Во-вторых, создатели таких стратегий, безусловно, идут на двойной или даже тройной риск. Потому как от них требуется разработать одновременно как бы две классных игры (плюс механизмы их взаимодействия). Если хоть где-то случится прокол – проект будет загублен. Убогие битвы перечеркнут сколь угодно замечательную общестратегическую часть, и наоборот. В лучшем случае люди будут чертыхаться и отключать не понравившиеся модули. В худшем – разочаруются в предложенной концепции и поищут что-нибудь стандартное, но более добротное. Да что там говорить, рисковать мало кто любит, даже по уже протоенной X-Com'ом дорожке никто кроме JA так и не решился последовать. Кишка тонка. Максимум – копировали тактическую часть.

Третья и главная опасность кроется в самой идее совмещения "хорошего с хорошим". Скользкий зто путь, при неправильном подходе можно и исходное "хорошее" испохабить. Это еще будет терпимо, когда в результате объединения только одна из составляющих деградирует. Например, если разработчики все силы бросят на 3D-битвы, а все прочее прикрутят впопыхах... Но вот коли искромсают обе части – фиаско не избежать. А ведь когда замахиваются слишком на многое, но потом не могут (или не успевают) и половины осуществить – так и случается. Бывает и так: по отдельности все вроде хорошо выглядит, а соединишь вместе – полный бред...

Ну вот, начал за здравие, кончил за упокой... Ладно, что будет дальше, мы еще поглядим, но, помяните мое слово: если не "Сёгун" (хорошо бы все-таки он!), то кто-либо вслед за ним совершит долгожданный прорыв в стратегическом жанре!

Церемониймейстер

...Другой служил церемониймейстером у князя Такэда и звался Оити Миноноскэ. Он был мастер полюбоваться ранней весной, как пролетают белые журавли над проливом Саругасима, – то есть, опять же, выпить...

Эх, Такамасу, молодой ты, горячий. Выпей лучше. И послушай, что я расскажу. Давно зто было, кажется, еще во времена "Спектрума". Замещал я Наполеона под Ватерлоо. Представляете, как зто выглядело: плоская карта, квадратики полков и дивизий, примитивные пиктограммки. После третьей победы над англичанами я задумался, как же красиво будут выглядеть такие сражения через много лет, когда компьютеры подрастут.

И встала перед моим внутренним взором такая картина: курган, сижу я на барабане, передо мной лежит поле боя в полном 3D. Видны ровные квадраты батальонов, дымки пушечных выстрелов, пламя горящих построек. Приставив к глазам подзорную трубу, можно рассмотреть все зто в деталях, выяснить слабые точки в обороне противника и, послав гонца, бросить туда свои главные силы.

Или даже так: я на коне во главе верной дружины врубаюсь в гущу неприятельских войск. Машу саблей налево и направо, не забывая время от времени зычным голосом отдавать приказы сподвижникам, вызывать подкрепления, совершать стратегические маневры.

А, может быть, и так: я сижу в сверхмощном командирском танке. На дисплее тактического компьютера разворачивается карта сражения, а заглянув в перископ, я могу увидеть ее вживую. Руководя боем, я не

Sword of the Samurai

Андрей Алаев

Не скрою, "Самурайский меч" попал в наш TOP 100 (НИМ, №1'2000) по моей личной протекции. Я назвал его лучшей игрой по средневековой Японии и не отказываюсь от своих слов.

Sword of the Samurai (1989 г.) был одной из немногих попыток Microprose создать мета-игру, подобную Pirates!: соединяющую в себе многие жанры одной сюжетной линией. Кроме MPs никто за это даже не пытался браться. Еще один пример работы в мета-жанре, кстати, подал Сид Мейер своей Covert Action.

Sword of the Samurai представляет собой имитацию жизни самурайской семьи на протяжении нескольких поколений, путь от мелких феодалов, через посты хатамото и даймё к вершине – к объединению страны в единый сёгунат. Почему семьи, а не одного, выбираемого в начале персонажа? Да потому, что за одну жизнь по всем ступенькам феодальной лестницы пройти просто не успеешь – приходится жениться, рожать, знаете ли, детей (ну, не самому, конечно, однако надо участвовать в их создании) и надеяться, что сыновья и внуки займут более теплое место под солнцем.

Итак, "Самурайский меч" – это коктейль из жанров. Объединяющий компонент – сюжет и ролевые элементы: у персонажа есть несколько параметров, отражающих его способности к рукопашному бою, военному искусству, его земельные владения и честь. Честь – самое главное для самурая, верно следующего бусидо и беззаветно преданного сюзерену; лелеять ее – первейшая задача игрока. Основной способ – это выполнение различных заданий вышестоящих инстанций: спасти попавшего в плен к бандитам монаха или разгромить шайку обнаглевших ронин. Это выполняется в динамичнейшем режиме top-down action. Этот же режим работает, когда надо, скажем, насолить конкуренту, украв у него какую-нибудь реликвию, или спасти из рук разбойников отца невесты.

Нередко приходится махать мечом в полутрехмерном файтинге, который делал сам Мейер – когда приходится убить пробравшегося во дворец к сюзерену ниндзя или прикончить зарвавшегося конкурента. Кроме того, когда слава о вас, как о непревзойденном мастере меча, достаточно распространится, будут появляться разные личности, желающие поспорить о превосходстве своего стиля перед вашим.

Наконец, самые важные задания, и самые выгодные, дающие помимо чести еще и землю, – военные походы против врагов вашего клана или каких-нибудь восставших. Битвы – это миниатюрный real-time wargame, с тактическими хитростями вроде засад в лесу и разнообразием юнитов: и пешие самураи, и конница, лучники, и даже отряды, вооруженные ружьями. Но самое главное – все эти достаточно самостоятельные компоненты создавали вместе совершенно явственную атмосферу жизни самурая; точно так же Pirates! некогда очень четко создавала ощущение настоящей пиратской жизни.

забываю и об оставшихся в глубоком (или не очень глубоком) тылу рудниках и фабриках. Даю им задания, требую ускорить производство военной техники, устраиваю разносы нерадивым подчиненным.

Второй и третий вариант уже осуществились, несколько раз даже. Но получились при зтом почему-то не стратегии, а strategy/action или даже action с элементами стратегии. А вот по первому варианту мы имеем пока только неудачные попытки. Случайно ли зто?

Мы, насколько я понимаю, говорим сейчас исключительно о глобальных стратегиях, то есть о таких, в которых имеет место быть более или менее обширное государство. И нам, как его властителю, приходится руководить не только войсками на поле боя, но и наукой, зкономикой и бог весть чем еще. Реальный властитель руководит всем зтим, не выходя из кабинета, то есть по сводкам, таблицам, донесениям. Ну а на поле боя он может наблюдать за всем сам. Таким образом, игра должна делиться на два блока: глобальный стратегический (руководство государством в целом) и узкий тактический (собственно битва).

Первый блок давно прекрасно разработан, никакие новшества тут не нужны, да попросту и невозможны. Сами подумайте, что даст игроку возможность, скажем, побродить по дворцу и посетить лично какие-то департаменты? Да ничего. Вот в Imperium Galactica можно было перемещаться по коридорам командирского корабля и даже посещать бар. На первых порах зто казалось свежим и интересным, но быстро надоедало, так что игрок переходил к привычному способу перемещения с помощью меню.

Значит, применять все зти 3D-навороты нужно во втором блоке. А что они там дают игроку? Приближают игру к реальности, делают ее

более зрелищной? Со вторым согласен, а вот с первым нет. Если Наполеон или Суворов и руководили битвой, сидя на барабане, то только потому, что не было тогда телефонов и радио. Донесения присылались с гонцами и адъютантами, поэтому поступали с большим запозданием, так что проще и надежнее было смотреть на все своими глазами. Основная же работа стратега все равно происходила на карте, даже если карту эту военачальник держал в уме.

Кроме того, если делать игру максимально реалистичной, нужно вводить такие элементы, как плохая видимость (особенно при сражениях с использованием большого количества артиллерии), запаздывание поступления команд в войска (их-то можно передавать только с гонцами) и прочее. В одном из последних воргеймов такое запаздывание введено, так играть там почти невозможно. Ну

а что касается личного наблюдения, то никто и нигде не пытался сделать его действительно реалистичным. Камера никогда не привязана к кургану, на котором находится командующий, она плавает над полем боя совершенно произвольно.

Ну и зачем же тогда все зто нужно? Да просто для красоты. И для демонстрации крутизны движка. Нет, я не противник красоты: приятно, пусть и с невозможного в реальной жизни ракурса, посмотреть на свои полки, громящие врага. Но тут мы упираемся в другую проблему – а за счет чего зта красота создается?

В принципе, разные блоки игры делают разные люди. То есть, одни занимаются графическим движком, другие стратегическим блоком, третьи AI, и т.д. Так что вроде бы ничто не мешает создать красивую игру с приличным интеллектом, продуманной экономикой и дипломатией. Но ведь у руководства компании отношение к зтим блокам разное, луч-

шие силы (и большие средства, само собою) они бросают на тот участок, который в настоящий момент сулит наибольший успех, то есть на графику. Я так думаю, ближе к дате релиза на нее бросаются вообще все силы без исключения. Вот и выходит, что в жертву красоте приносится все остальное.

Мое мнение такое: в настоящий момент все зксперименты в области графики в стратегиях нужно прекратить. Совершенствовать прежде всего AI – тут для создателей игр работы непочатый край. Можно заняться дипломатией, зкономикой и всем прочим. А вот когда все зто будет доведено до совершенства, можно и графикой заняться.

Хотя, знаете ли, в “Сёгуне” графика действительно великолепная, и то, что демка со всеми своими красотами появилась задолго до выхода игры, позволяет надеяться, что и остальное разработчики сделают на уровне. Это будет замечательно, если мы получим стратегию с красивыми, почти реалистичными битвами и в то же время с приличным общестратегическим блоком.

Вечереет, тихо вокруг
Бусый кот уснул возле печки
Ему, злодею, “Сёгун” безразличен...

А вечер-то какой сегодня, поглядите! Никакого 3D не надо! Такамасу, ты что-то добавить хочешь?

Хорошо сказал, Оити-сан, всегда уважал тебя за ум и трезвомыслие. Ты ведь никогда не пьянеешь? Позволь-ка мне еще пару слов не для протокола. Ты так говоришь, словно все что ни есть стратегии – зто некий единый монолит, а задача разработчика – как можно ближе приблизиться к гипотетическому Идеалу, который давно уже всем очевиден и просто по каким-то там причинам

пока не достижим. "Никакие новшества тут не нужны" – это ж надо так сказать! Нет, я убежден, стратегии должны быть разные! По духу, по смыслу, по реализации – по всему. И новое должно придумываться, и старое совершенствоваться – работы непочатый край не только в области искусственного интеллекта. Уж насколько, казалось бы, был исчерпан ресурс нововведений в классических RTS. Ан нет, и тут до сих пор возникают проекты вроде Majesty; и будут дальше возникать, я надеюсь. В любом из игровых элементов можно найти немало зацепок для новых концепций и идей. Точно говорю! Другое дело, не все новое хорошо приживается, это всегда риск, надежнее делать ставку на старые проверенные идеи и вкладывать средства только в обновленную графику.

Что же касается барабана на кургане, гонцов, спешащих с поручениями к полкам. Так это же супер-идея! К "Сёгуну", само собой, она уже никак не применима, не уверен, применима ли вообще где-нибудь, но все же... Надо, надо когда-нибудь учесть в играх реальные законы, скажем, средневекового боя! Запаздывание приказов – это так, частность; по-хорошему надо менять всю идеологию. Войска, как их там не прорисовывай, – это не фишки на тактической карте. Ни один полководец мира не мог двигать ими во время сражения так, как это представлено в играх. В воргеймах, с их сверхдетализацией, нереальность происходящего заметна даже еще больше. Сражение – это стихия, как-то управлять ею полководец, конечно, может, но совсем по-другому. Выбрать место, примерно (примерно!) распланировать сценарий битвы, назначить командиров, дать во время сражения сигнал для засадного полка – тоже посвоему очень любопытный арсенал. Наверняка и на такой основе можно сделать фантастически интересную игру. Но, признаю, эту затею осуществить будет чертовски сложно.

...Третий из приятелей был знаменитый борец-сумотори по имени Сумияма Синдзэн и, как все борцы, всегда находился в готовности омочить рукав, а то и оба первой росой с листьев пятисотлетней криптомерии – проще говоря, выпить как следует...

Борец-сумотори

Да уж, разошлись вы, братцы. Успокойтесь, выпейте сакэ. Я человек прямой и не дам воргеймы в обиду. А потом, чего-то я не вполне понял ваших рассуждений о новаторстве. Слишком глубоко копаете. Вдумайтесь, путь "Сёгуна" совершенно нормален, более того, традиционен, что и предопределяет его жизнеспособность. Я так подозреваю, что это будет вполне узнаваемый проект, без особых экспериментальных выкрутасов. Не согласны? Извольте, сейчас все не спеша объясню.

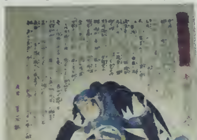
Практически в любой стратегии есть карта, и хотя в каждой игре она сделана чуть по-своему, можно выделить два наиболее распространенных подхода к разбиению пространства. При первом подходе оно разделено на одинаковые клетки, гексы или что-либо подобное; при втором – на некие условные "территории", друг от дружки отличающиеся принципиально. Есть еще, правда, чистые RTS, в которых общей карты вроде как и нет вовсе, только лишь поле битвы конкретной миссии, но о них мы сейчас беседу не ведем.

Система, по которой составные части карты совмещаются воедино, определяет многое в игре, в особенности же она влияет на соотношение сражений и мирной стратегической деятельности. В случае с клеточками и гексиками боевой режим увядает, как цветок, или превращается в нечто примитивное, как, скажем, в Цивилизации. Разбиение же на зоны, наоборот, провоцирует разработчика на создание достаточно сложного алгоритма сражений.

Разумеется, есть и исключения. В первом случае можно назвать практически все ролевые стратегии: Heroes, Master of Magic, Age of Wonders, старичок Sword of Aragon. Во втором – No Greater Glory с автоподсчетом, хотя и довольно подробным, результатов сражения.

В современных стратегиях, в общем-то, преобладает "клеточно-гексовый" принцип. Но в "Сёгуне" карта будет именно второго типа, за что ему честь и хвала. Иного от средневековой Японии было бы трудно ожидать – страна исторически была поделена между полусотней враждующих кланов. К слову сказать, именно в исторических играх чаще всего делают "зонную" карту. Мораль же, братья, такая: "Сёгун" имеет отдельный режим для сражений вполне закономерно, так же, как и многие родственные ему игры с разбиением общей карты на провинции.

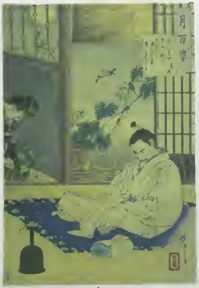
И вот тут – самое главное. По сути дела, совершенно неважно, будут ли сражения проходить в реальном времени или по ходам! Потому что и в том, и в другом случае это будет значительно лучше любого, даже самого мощного автоподсчета, и значительно хуже любого, даже самого попсового воргейма. Разумеется, можно сотворить нечто супер-примитивное или, что более вероятно, замахнуться на шедевр, но это уже крайности, встречающиеся нечасто. Основной упор все равно придется делать на управленческой, менеджерской части, а боевая уж как-нибудь сама о себе позаботится. Причем отметьте – она очень даже неплохо это делает (заботится сама о себе): битвы ласкают взгляд и радуют ум. Конечно, реальное время создает дополнительные трудности для побед не числом, а умением, но мы, бойцы-сумотори, трудностей не боимся!



Так что сам факт соединения походового внешнего менеджмента и ре-

алтаймовых баталий ничем меня не удивляет. "Сёгун" в демке выглядит молодцом, вышеозначенные баталии покамест ничем не огорчают. Что внушает опасения, так это качество будущей управленческой части, мирного макроменеджмента. В стратегиях с разбиением на провинции это играет ключевую роль, без мощного походового мирного строительства они ничто. Но вообще-то, посмотрев на пример Braveheart и пойдя по принципу "от противного", можно, по крайней мере, не выдать на-гора совершенно неудобоваримый продукт. И, глядишь, этого вполне хватит.

...Четвертый подвизался на сцене театра. Но под псевдонимом Таканака Сэндзабуро он тоже частенько после представления позволял себе понаблюдать восход полной луны из зарослей молодого бамбука, что опять-таки означает пригубить чарку...



Актер

Посидел я тут, послушал вас. Хотел промолчать, но вы своими рассуждениями и мертвого достанете! Я же вас всех давно знаю – вы серьезные люди! А тут как дети малые обрадовались, усмотрев в "Сёгуне" "масштабностратегическую RTS". Глупости! Настоящая военная стратегия и режим реального времени – вещи несовместные.

Что самое главное на поле брани? Самое главное – суметь полностью использовать имеющиеся в наличии возможности (солдат, технику, магию и т.д.) В этом случае можно одержать победу даже над численно превосходящими силами противника. Но можем ли мы использовать эти самые возможности в real-time strategy? Нет!

Вспомните Starcraft, одну из лучших, если не самую лучшую, real-time стратегию. Что мы там имели? Помните, как вы строили флотилию battlecruiser 'ов и радостно летели громить компьютер? А теперь припомните ваши эмоции, когда этот компьютер при помощи дюжины ghost'ов замораживал всю вашу непобедимую армаду и аккуратно расстреливал ее, словно на параде.

И самое неприятное – у вас никогда так не получалось. Один-два, максимум – три ghost'а – это все, на что вас хватало. Конечно, настругать можно и больше, но вот использовать в бою уникальные умения у всех у них одновременно – это вряд ли.

А rush, великий и ужасный? Ах, как лихо работают солдаты противника, в рекордные сроки разваливая с таким трудом построенную вами базу. При этом они не мешаются друг другу, не топчутся на месте, а весело и эффективно рассредоточиваются и приступают к делу, уничтожая сразу по несколько зданий. Но стоит вам устроить подобный маневр, как все идет наперекосяк. Солдафоны сбиваются в кучу, стараясь отпихнуть соседа и лично стрельнуть по той цели, на которую вы указали. Результат – полная потеря инициативы и, как следствие, провал всей наступательной операции.

Про движение в боевом строю лучше вообще не думать. Любая "реалтаймовая" армия передвигается по принципу "сбились в кучу и айда драться". А ведь сохранение боевого строя – это исключительно важный фактор. В древнем мире и в средние века малочисленным, но более дисциплинированным армиям нередко удалось сражаться на равных с превышавшим их числом неприятелем. В качестве ярчайшего примера – знаменитая битва при Креси (произошла в 1346 году), когда англичане под предводительством Эдуарда III наголову разгромили превосходивших их численно французов. Причем сделали они это именно благодаря грамотному построению. Эдуард приказал своим рыцарям спешиться и разделил их на

три отряда, поставив два впереди и третий – сзади. На флангах разместились лучники. Несчастных французов встретил настоящий град стрел, ну а потом в дело вступили рыцари. Потери англичан в зтом сражении составили всего около ста человек, между тем как французы потеряли примерно полторы тысячи рыцарей и по меньшей мере в два раза больше пехотинцев.

Конечно, любой, кто серьезно играл в Warcraft, тут же припомнит зту смертельную комбинацию, столько раз выручавшую людей в бесчисленных схватках с орками. Однако сие не является заслугой игры, так как добиться подобного построения войск можно было только ценой долгой и поистине ювелирной работы с каждым солдатиком отдельно. При зтом о наступлении на противника в столь выигрышном построении и думать было нечего – отважные воины тут же разбегались в разные стороны, ломая боевой порядок.

А кто был виноват? Конечно, не мы, гении военной науки, состарившиеся в трудах ратных. Это все он, AI (Artificial Idiot). Что он собой представляет в real-time стратегиях? По большому счету, от AI требуется только умение находить дорогу от одной точки до другой, все остальное – вторично. При зтом создать "хороший AI" даже по такому критерию непросто – вспомните-ка доблестных солдат из Command & Conquer: Tiberium Sun или пьяных танкистов в Battlezone II.

Пожалуй, только в Dark Reign разработчики попытались дать возможность игроку добиться от своих войск хоть немного большего. Там у нас имелась возможность задавать каждому юниту режим поведения и уровень повреждений, после которых он должен был отправиться на базу для ремонта. Да только почти ничего из зтого набора не работало. Бои протекали столь скоротечно, что юнит

"выносили" прежде, чем AI начинал принимать во внимание выставленные нами установки.

Примерно так же дела обстояли в наиболее "чистой" real-time стратегии всех времен и народов – Total Annihilation (не путать с TA: Kingdoms). Однако там разработчики выкрутились из создавшегося положения, нарочно пойдя на значительные послабления в отношении зкономической модели, дав нам возможность в полном смысле слова штамповать войска конвейерным способом. Благодаря зтому победить можно было несмотря на тупость AI, топча противника "массой".

В "Сёгуне" пошли другим путем. Судя по сражениям в демо-версии, победа достается тому, кто успеет занять наиболее выгодную позицию и грамотно выстроить войска. Вроде бы все как надо, правильно? А вот и нет, ибо ключевое слово тут – "успеет". Нам снова приходится спешить, дергаться, а ради чего? Ради реализма? Ха, не смешите меня! Любая ком-

пьютерная стратегия не имеет ничего общего с реализмом и не может иметь. Ведь "реализм" – зто не просто действия в реальном времени, зто – отсутствие точной информации о намерениях и местонахождении противника, нехватка снарядов/пуль/стрел, запаздывание приказов, различное у каждого отдельного солдата умение обращаться с оружием, состояние боевого духа, наличие продовольствия и обозов, еще пара сотен пунктов. Вы видели хоть одну игру, где учитывались бы не один-другой злемент из вышеприведенного списка, а хотя бы десятая его часть? Вот и я не видел.

Почему же тогда авторы сделали "Сёгуна" таким, каков он есть? Думаете, они там стремятся к каким-то "революционным переменам"? Как бы не так! Перед ними стоит совсем другая задача. Им надо сделать игру, которая будет хорошо продаваться. Увы, ведь

не секрет, что большинство компьютерных стратегов не желают лишний раз напрягать извилины. Им бы динамизма побольше, красот, полигонов, а AI – дело десятое. Спрос рождает предложение...

Но самое смешное в сложившейся ситуации – зто реакция игроков, так жаждущих реального времени. Они же потом кричат, что все плохо, что AI никуда не годится, миссии тупые, кампании нелогичные, оригинального ничего нет и прочая, и прочая...

...После двадцать седьмой чарки, когда составитель календарей уткнулся носом в миску с соевым соусом, церемониймейстер Оити вспомнил, что кому-то из пирующих надо отправляться в Киото. Отчего-то решили, что зто именно Такамасу...

Редакция благодарит:

Михаила Успенского – за блестящий зпиграф;

Алексея Галицкого – за просветительскую деятельность и занимательные банные истории;

Михаила Рахаева, Владимира Веселова, Андрея АлаеваАндрея Шаповалова – за то, что не отказались после баньки посидеть, поговорить;

Доц. Хрестоматикова – за исправную истопку бани томами своей диссертации;

Японских мастеров (Бунрей, Хирошиге II, Кунийоши, Йошитора, Йошитоши) – за художественное сопровождение.

Аригато, всем спасибо! Пишите письма, предлагайте новые темы для банных посиделок.

STAR WARS

SPECIAL EDITION
storter
код товора 1801
цено 14 у.е.
60 корт

UNLIMITED
storter
код товора 1802
цено 16 у.е.
60 корт

YOUNG JEDI
starter
код тоборо 1803
цена 16 у.е.

HOTH
бустер
код товора 1804
цено 4 у.е.

YOUNG JEDI
бустер
код тоборо 1805
цена 4 у.е.

SPECIAL EDITION
бустер
код товора 1806
цено 4 у.е.

UNLIMITED
бустер
код тавора 1807
цено 4 у.е.

NEW HOPE
бустер
код товора 1808
цена 4 у.е.

JABBA'S PALACE
бустер
код товара 1809
цено 4 у.е.

BABYLON 5

STARTER DECK
код тоборо 2001
цено 10 у.е.
60 корт

PSI CORPS storter
код товора 2002
цена 12 у.е.
60 корт

GREAT WAR - PCD
(готовоя колода)
код тоборо 2003
цено 10 у.е.

THE SHADOWS
бустер
код тоборо 2004
цено 4 у.е.

GREAT WAR
бустер
код тоборо 2005
цено 4 у.е.

Deluxe Booster Pock
бустер
код товора 2006
цено 4 у.е.

PSY CORPS
бустер
код тоборо 2007
цено 4 у.е.

BATTLETECH

STARTER

LIMITED
код товора 1510
цено 11 у.е.

BATTLETECH

Preconstructed deck

COMMANDER's EDITION
код тоборо 1501
цено 11 у.е.
60 карт+кубики

STARTER

UNLIMITED
код товора 1502
цено 10 у.е.
60 корт

BOOSTER

UNLIMITED
код товоро 1503
цено 4 у.е.

BOOSTER

MECHWARRIOR
код товоро 1504
цено 4 у.е.

BOOSTER

MERCENARIES
код товоро 1505
цено 4 у.е.

BOOSTER

COMMANDER EDITION
код тавара 1506
цено 4 у.е.

BOOSTER

COUNTERSTRIKE
код тоборо 1507
цено 4 у.е.

BOOSTER

ARSENAL
код товора 1508
цено 4 у.е.

BOOSTER

CRUSADE
код товора 1509
цено 4 у.е.

MIDDLE EARTH

GAME BOX

THE BARLOG
код товара 1601
цена 20 у.е.

BOOSTER

THE WIZARDS
код товара 1602
цена 4 у.е.

BOOSTER

THE DRAGONS
код товара 1603
цена 4 у.е.

BOOSTER

DARK MINIONS
код товара 1604
цена 4 у.е.

BOOSTER

AGAINST THE SHADOW
код товара 1605
цено 4 у.е.

POKEMON

Preconstructed deck

BASE SET I PCD
код товора 1901
цена 12 у.е.

STARTER

STARTER SET
для 2 игроков
код товоро 1902
цено 12 у.е.

BOOSTER

BOOSTER
код товора 1903
цено 4.5 у.е.

DUNE

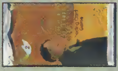
STARTER

JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2101
цена 11 у.е.

Booster

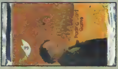
JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2102
цено 4 у.е.

Booster



JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2103
цена 4 у.е.

Booster



UDGE OF THE CHANGE
код товора 2104
цено 4 у.е.

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044583662.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182 , г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

Листы

Листы с 9 кармашками для хранения карт в альбомах
код товара 1704
цена 0,5 у.е.

Кубик

Кубик 20 граней
(счетчик жизней)
код товара 1703
цена 4 у.е.

Deck protector **Deck protector**

BLACK SHIELD
код товара 1701
цена 11 у.е.
100 штук

RED SHIELD
код товара 1702
цена 11 у.е.
100 штук

Revenant

Life or Death 2: Legend of Doomsday

Жанр	RTS
Издатель	Eaglefly Studios
Разработчик	Eaglefly Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Мультиплеер	LAN

Наверно, только старина Фрейд смог бы объяснить причины такой большой и чистой любви разработчиков игр к роботам. К огромным металлическим болванам, совершенным уродам с позиций военной тактики и стратегии. В большинстве игр, да и фильмов тоже, воюющие между собой звездные империи тратят чудовищные средства и невероятное количество сырья на производство этих неповоротливых мутантов, перебрасывая их затем через пространство и гравитационные колодцы на планеты, где местная артиллерия из подобного вторжения наделает неплохой запас металлолома. Неужели никому в голову не приходит, что точечные ракетные и импульсные удары с орбиты способны привести почти любую планетарную оборону в состояние длительного шока, а атмосферные штурмовики и десант мобильной пехоты в стратегические точки просто швырнут планету на колени к сапогам завоевателя? Говоря "десант" и "мобильная пехота", я искренне прошу вас не вспоминать Starship Troopers, так как, будь великий Хайнлайн жив, он от просмотра подобного шедевра повесился бы. Причем вниз головой.

Теперь, когда идейные враги обозначены, можно предъявить продукт творчества Eaglefly Studios под многозначительным названием Life or Death 2: Legend of Doomsday. Предыстория такова: люди сражаются с роботами в космосе, для чего строят специальные платформы с пушками, заводами, двигателями и солнечными батареями. Платформы летают, роботы летают, ракеты летают, обломки тоже летают... Все это сталкивается друг с другом, некрасиво взрывается... в принципе, статью на этом можно уже заканчивать, выставив рейтинг 0,5, но, боюсь, редактор меня неправильно поймет, так что добавим еще пару абзацев для объема...

Вся суть игры построена на платформах. Нет, не на идейных – на орбитальных. Самое главное здание называется Command Center (без комментариев насчет оригинальности). К нему прицепляются различные строения и соединяются между собой трубами. Вся эта махина постепенно растет и развивается. Но изюминка Life or Death 2 еще впереди, причем величиной с арбуз. К базе (ко всей!.. Боже...) можно пришпандорить движки – Ion Propellers и... Первый и последний раз, когда я попытался отправиться в свободный полет, закончился весьма красочно: запчасти и фрагменты моей базы стартовали по разным траекториям, а экран так трясся, что пришлось даже заглянуть за монитор – не спрятался ли там кто-нибудь... Дело в том, что по игровому пространству разбросано множество астероидов, являющихся источниками SM, и лучше не спрашивайте, что это означает. Так что летать не надо, надо делать Uninst... Надо рассказать о добываемых ресурсах.

SM – от него (или нее?) зависит жизнь солнечной системы, на просторах которой разворачивается действо. Добывается специальными шаттлами с астероидов и... все. После установки Refining Factory о SM можно позабыть. Кроме того, существуют энергетические станции, или Cosmic Radio Radiation (да...). Думаю, их назначение не надо объяснять.

Для защиты базы от вредителей нужно строить форты и оснащать их лазерными и ракетными турелями. В защите нуждаются заводы. Заводы по производству просто роботов, летающих роботов, шагающих роботов... Тоскливо, правда?

Поскольку война идет против роботов, то вы играете за людей. И, соответственно, стороны различаются только цветом: наши красные, супостаты зеленые. Все разнообразие средств уничтожения сводится на нет безобразием графического оформления. Вид только сверху, никаких там вращений вокруг собственной оси а-ля Homeworld. Спрайты и ощущение кустарности всего происходящего.

Музыка в игре обычно является способом поднять рейтинг... То есть, хотя бы на единицу или даже на две. Но в Life or Death 2 музыки нет. Звуки, неприятные для человеческого слуха, есть. А музыки нет. Так что...

P.S. SM – это Space Metal.

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●○○○○○○○○○
Оригинальность	●●●○○○○○○○
Ценность для жанра	●○○○○○○○○○

Рейтинг 2.4

Время освоения: до 40 мин
Сложность: низкая
Знание английского: нежелательно

Андрей Шаповалов

Force Commander

Жанр	RTS
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Ronin Entertainment
Требуется	P-266, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-500, 128 Mb RAM, 3D
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95, 98

Давным-давно, где-то в Америке...

...компания Lucas Arts решила взять на вооружение старый как мир принцип: "Продавай товар, пока на него есть спрос". Спрос на "Звездные Войны" на Западе (а что уж тут стыдливо молчать – 99,9% компьютерных игр выпускаются для западного рынка) велик, особенно сейчас, когда еще не успела спасть волна ажиотажа от премьеры Episode I и уже начинается ажиотаж, связанный с премьерой Episode II. Поэтому-то поток игр, действие которых происходит во Вселенной, придуманной Джорджем Лукасаом, не оскудевает.

Вообще-то это хорошо. Ведь сколько действительно первоклассных игр дошло до нас благодаря этому: Tie Fighter, все еще остающийся одним из лучших космических имитаторов (а сколько лет прошло!); Dark Forces II: Jedi Knight с его великолепным дизайном уровней и кучей интереснейших находок; Rogue Squadron, выжавшая из 3Dfx все, что было тогда можно; Episode I: Racer с его непередаваемым ощущением скорости.

Однако есть один игровой жанр, где Lucas Arts положительно не везет. Это стратегии. Rebellion, несмотря на некоторые приятные моменты, получилась достаточно вялой и неинтересной. Ну а Gungan Frontier – просто игра, рассчитанная на весьма узкий круг "любителей".

Между тем стратегии – один из самых хорошо продаваемых, а значит, и доходных игровых жанров. Лукас и компания вообще любят деньги, и сама мысль о том, что среди стратегов в "Звездные Войны" никто не играет, явно для них непереносима.

И вот их новая попытка утвердиться на "неокученном" участке рынка – Force Commander.

Сюжет

Совсем без сюжета нынче игры делать нельзя, т.к. несолидно это как-то. Особенно после Starcraft.

Собственно говоря, влияние Starcraft в подходе к сюжету в Force Commander очень заметно. Как и там, сюжет тут развивается в ходе самих миссий, а не благодаря заставочным мультикам (хотя последние, разумеется, наличествуют). Это придает каждой отдельной миссии дополнительный интерес, т.к. теперь помимо стандартной цели ("найти-всех-врагов-и-предать-их-смерти") появляется дополнительная задача, частенько требующая от нас некоторой работы мысли. К сожалению, сильно думать не придется, миссии все равно так или иначе завязаны на истребление всех несогласных.

Как и в большинстве других RTS, в Force Commander сложность миссий постепенно возрастает. Первые – обучающие, которые затем плавно переходят в легкое подобие боя; в дальнейшем врагов становится все больше, дополнительные задачи – все хлопотнее, а начинать приходится каждый раз в не самом удачном месте.

Сам же сюжет вкраце выглядит так: мы играем роль молоденького лейтенанта Имперской армии, которого после смерти командира от рук Повстанца-фанатика во время сражения на Татуине назначают на командную должность. Только-только наш герой начинает обвыкаться со своим новым положением, как приходит приказ прочесать близлежащий район пустыни с целью обнаружения спасательной капсулы, на которой сбежали с захваченного лордом Вейдером консульского корабля принцессы Лейи два дроида – вечно всем недовольный C3-PO ("позолоченный" человекообразный переводчик) и R2-D2 ("бочонок с ногами"). Короче, повторяется сюжет Star Wars: A New Hope. Ну а дальше как положено – погони, битвы, осады...

К сожалению, в кампании нас начисто лишили выбора. Примерно до середины мы будем сражаться за Галактическую Империю, потом наступит "прозрение", и мы "перейдем" (читай – "дезертируем") на сторону благородных Повстанцев. Может, с точки зрения американцев это и правильно – Повстанцы все едино в конце концов выиграют, а драться всегда надо на стороне тех, кто побеждает. Но вот мне, человеку, рожденному в СССР, который президент США Рональд Рейган официально называл "Империей Зла", почему-то больше по душе помпезность и величие Имперской Армии.

Самое интересное, кстати, состоит в том, что первоначально кампаний в игре должно было быть две (за Империю и за Повстанцев) и в последней миссии (на планете Эндор) они пересекались. Однако по непонятным причинам авторы зарезали на корню эту вполне логичную схему и навязали нам один-единственный вариант действий, объяснив это тем, что "таким образом у игрока появится возможность сыграть за обе стороны и использовать все возможные типы юнитов". Мне вот только непонятно – мы что, не могли сделать то же самое, пройдя две кампании?

Тылы

Любая военная стратегия предполагает наличие некоторого элемента экономики. В конце концов, если бы

мы могли строить юниты безо всяких ограничений, игра потеряла бы весь азарт, а азарт в нашем деле – важнейшая вещь.

Создатели Force Commander, естественно, зто понимали. Однако стремление разработчиков к оригинальности в играх превратилось в настоящую навязчивую идею: "Надо отличаться от других" – вот лозунг нынешнего времени. Немудрено поэтому, что в Force Commander зкономический злемент извратили донельзя.

Ресурсов как таковых нет. Все необходимое вам пришлют с орбиты, где, по всей видимости, находится то ли заводишко, то ли немереных размеров склад.

В качестве "оплаты" услуг орбитальной базы выступают command points – очки, которые вам начисляют исключительно за уничтожение живой силы, техники и сооружений противника. Вроде бы здорово – сидите себе в обороне, противник наступает, вы его отстреливаете и получаете свои command points. В принципе, все так и есть, но...

Существует одно здание, которое вы строить не можете, – resource bunker. В нем находится, насколько я понял, компьютер, необходимый вам для управления хозяйством. Чем больше у вас сооружений и юнитов, тем больше нагрузка на зтот компьютер; как только она превысит критическую величину и компьютер начнет "захлебываться" от перегрузки, у вас станут вычитать имеющиеся command points. И чем сильнее перегрузка компьютера (читай – чем больше ваша армия), тем больше command points будут у вас вычитать, пока не вычтут все очки полностью. С самой армией при зтом ничего плохого не случится – она будет все так же зффективна. Однако в случае потерь у вас может пропасть возможность восполнить ряды ваших доблестных войск.

Мораль: воевать многочисленной армией вам не дадут. Поэтому придется брать не числом, а умением.

Но прежде чем начинать полномасштабные боевые действия, надо еще базу выстроить. А тут разработчики припасли нам немало трудностей.

Допустим, надо построить противопехотную пушку. Для зтого открываем меню, щелкаем на грузовом челноке, далее выбираем нужное нам сооружение и указываем место, где хотели бы его увидеть. На поверхности земли появляется символ Империи или Союза Повстанцев (смотря за кого воюем), и через некоторое время челнок сбрасывает в зто место нашу пушку. Все, строительство завершено. Но сразу заказать вторую пушку нельзя – надо подождать, пока челнок вернется на орбитальную базу. Более того, невозможно строить несколько сооружений. А если нас со всех сторон в зтот момент атакуют?

Однако зто еще не все.

Ремонтировать здания обычным образом нельзя. Предварительно нужно "выписать со склада" ремонтную яму для обслуживания покалеченной техники. Как только она войдет в строй, у вас появится новый юнит – дроид. Именно он и ремонтирует все сооружения вашей базы. Причем дроид у вас один, а потерять его очень легко, особенно во время налета авиации...

Ладно, придется организовывать оборону.

Вот тут авторы поработали на славу. Оборона в Force Commander – штука серьезная, особенно если знать, как ее грамотно строить (сразу замечу, что местный AI зто как раз и знает). Основана она на пушках четырех разновидностей. Первая разновидность действует против пехоты, вторая – против техники, третья – против воздушных машин. Четвертая разновидность пушек – зто сверхдальнобойное орудие. Достает врага практически в любой точке карты. Однако есть один существенный минус – чтобы сей ужас технической мысли стрелял, хотя бы один ваш юнит должен видеть цель. Если же такого юнита нет, то обстрела не получится. Это вам не ракеты в Command & Conquer: Tiberium Sun.

Теперь, когда оборона построена, можно переходить в атаку.

Наступаем

Пехота в игре представлена несколькими разновидностями солдат (у Повстанцев) и штурмовиков (у Империи). Особенно много говорить о них мы не будем (пехота – она и в Африке пехота), заметим лишь, что любого пехотинца можно загнать внутрь любого

здания. Чем это так важно? Дело в том, что в Force Commander здания захватываются так, как это было в Dune 2, т.е. при помощи пехоты. Стоит только любому пехотинцу заскочить внутрь здания, и оно тут же переходит под ваш контроль.

Чтобы этого не допустить, в здании должен сидеть хотя бы один ваш солдат. В этом случае быстрого захвата не получится, противнику придется сначала выкуривать вашего парня.

Бронетанковые войска в игре – это гусеничные (!) танки Повстанцев и шагающие стальные динозавры у Империи. Однако основная разница тут не во внешнем виде, а в системе защиты. Все машины Повстанцев защищены силовым полем (как протоссы в Starcraft'е), которое надо сначала полностью выбить, и только потом можно наносить повреждения непосредственно танку. Имперцы полагаются просто на броню (иначе говоря – на запас "жизни") своих машин, зато тут у них полное преимущество над повстанцами – Имперские машины сами по себе в несколько раз живучее Повстанческого металлолома. Да и защитное поле Повстанцев не особо спасает – у Империи имеется специальный танк, с одного выстрела нейтрализующий защиту любого наземного юнита повстанцев.

Но больше всего в Force Commander мне нравятся ВВС. Представлены они всего двумя типами летательных аппаратов – истребителями и бомбардировщиками, но этого вполне хватает для счастья. Самое главное – летательные аппараты в FC не садятся на землю. Стоит вам указать им нужную точку на карте, как они немедленно отправляются туда и начинают над этой точкой кружить, расстреливая сверху всех врагов, имеющих глупость проходить мимо. А так как доставать летающие юниты могут только специальные машины, которых не так уж и много, то применение авиации в качестве дополнительной огневой поддержки наземных войск весьма и весьма оправданно. Еще одна приятная штучка – клавиша F8. Стоит вам ее нажать, как все ваши ВВС спешат вернуться на базу. Не надо копаться с shortcut'ами боевых групп, скроллить карту и указывать точку назначения. Просто нажали клавишу – и можно не волноваться.

Разумеется, этим список юнитов не ограничивается. Есть еще кое-какие любопытные машинки, но говорить о них мы не будем – это обзор, а не гайд.

А как там графика-то?

Действительно, что это я вам тут все про game features да про game features болтаю. В real-time strategy главное – графика, а остальное – кому оно нужно? Солдаты должны маршировать правильным строем (чтоб удобнее было артиллерией расстреливать), танки – сверкать броней (чтоб не спутать их с камнями), самолетики – весело кружиться (но не слишком быстро, а то ПВО не собьет).

Графика вызывает двоякое впечатление. С одной стороны, это действительно полное 3D, реально выглядящий рельеф местности, карта вращается, отчетливо видно, как шагающие AT-AT Империи переставляют ноги. С другой стороны – нарисовано все достаточно схематично, пейзажи блеклые, красивых взрывов не наблюдается. Не знаю, как вам, а мне больше по душе "устаревший" воксельный движок Command & Conquer, чем вся эта новомодная трехмерность.

Skirmish

Skirmish (сражение против компьютера на отдельных картах) выполнен просто плохо. Во-первых, нет опции сохранения. А учитывая, что битва против четырех соперников-AI может затянуться на пару-тройку часов, это не есть хорошо.

Далее. Карт для skirmish в Force Commander всего около пяти! Всего пять карт?!? Причем все они выполнены на редкость примитивно, точно их лепили на скорую руку прямо перед выходом игры. Да, господа, это вам не Starcraft, к которому сразу давали ворох карт, и не C&C, в котором карты можно генерить по своему желанию. Это – Lucas Arts, компания, которую я когда-то сильно уважал...

Маленькое, но вместительное ведерко дегтя

А вот теперь выскажу все, что я об этом думаю. Так сказать, выдам правду-матку.

Про неправильную кампанию я уже говорил выше, так что повторяться не буду.

Лучше заострим внимание на системных требованиях. Что-то я никак не пойму – то ли программистам просто было лень как следует оптимизировать графический движок, то ли есть в игре какой-то особенный графический наворот, которого почему-то не видно. В любом случае, Force Commander тормозит, и весьма ощутимо.

Почему тормозила Battlezone II – понятно: там не только можно было полюбоваться окружающим миром, но еще и лично за снайперскую винтовку подержаться, и в танке посидеть. А тут мы смотрим на все сверху (потому что со стороны смотреть просто неудобно) и никаких особых красот не наблюдаем. Юниты мелкие, захватывающих дух взрывов нет, даже ландшафты выглядят достаточно примитивно. В чем дело? Может, машина у меня дохлая? Так вроде PII-350 с 64 RAM и 16 Mb Riva TNT по нынешним временам не такая уж и плохая машина. Конечно, Quake III в разрешении 800x600 тормозит, но Quake III – это же не RTS!

Занавес

Итак, что мы получили в итоге? Force Commander – игра, над которой, несомненно, думали. Баланс сил соблюден, ни одна из воюющих сторон не обладает подавляющим преимуществом. В то же время и Империя, и Повстанцы имеют на вооружении несколько оригинальных юнитов, вполне прилично разнообразящих тактику. И хотя общие принципы ведения боя, разумеется, остаются неизменны для обеих сторон, игра за Империю отличается от игры за Повстанцев.

Далее. В игре много хороших находок (например, правильное поведение ВВС и учитывание рельефа местности при обстреле противника), которые, хотя и не являются чем-то сногсшибательным, тем не менее, удачно выделяют Force Commander на общем фоне современных RTS.

Однако в погоне за новомодной трехмерностью авторы пожертвовали некоторыми графическими возможностями, в частности – более тщательно прорисованным рельефом и более красивыми юнитами.

Кроме этого, неудачное решение развития кампании может отвратить от Force Commander некоторую часть игроков, что, несомненно, скажется на популярности игры.

Последний гвоздь в гроб клиента – исключительно слабый режим Skirmish. Учитывая высокие системные требования, в сей шедевр вряд ли активно будут играть по Сети (во всяком случае, в России), поэтому режим Skirmish оставался единственным реальным шансом Force Commander пожить на наших жестких дисках еще лишний месячишко. Теперь этого шанса у игры нет.

Вывод: сыграть в Force Commander разок стоит, но только ради ознакомления и просмотра мультиков. Если же вам нужна игра, к которой вы будете периодически возвращаться, то рекомендую старый добрый Jagged Alliance 2. Ей-богу, гораздо занимательнее.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○
Рейтинг	**7.0**
Время освоения:	15 минут
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Majesty:
The Fantasy Kingdom Sim

Жанр	RTS
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Cyberlore Studios
Требуется	Pentium 166, 32 MB RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 MB RAM
Multiplayer	I-net, Modem, TCP/IP, n-m
	Windows 95, 98

Взгляд со стратегической колокольни

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жил да был один король. Просвещенный монарх, можно сказать. Вместо того, чтобы устраивать королевские охоты с потравой крестьянских полей, рубить головы направо и налево да изнурять граждан налогами, он занимался строительством кузниц, рынков, таверн и прочих полезных заведений. Культовые сооружения еще возводил, храмы там в честь разных богов. Но не для того, чтобы народ опиумом религиозным одурманивать, а для привлечения в свою державу ценных служителей культа (целителей или дрессировщиков диких животных, к примеру). Не забывал наш король и о строительстве гильдий разнообразных (воинов, магов, воров, наконец), потом за немалые деньги нанимал членов этих гильдий и предоставлял им возможность жить в свое удовольствие. Вдобавок монарх был не чужд прекрасного и возводил где только можно красивые статуи (не свои статуи, а просто так, статуи вообще).

Зато дела государственные сей король пустил на полный самотек. Никому и ничего не приказывал, не издавал суровые декреты – да и не мог он ничего такого сделать, поскольку все равно никто бы его не послушался. Между тем, дела в королевстве шли не то чтобы очень – то крысы из канализации повылазят и примутся крестьянские домики грызть (а то и самих крестьян), то с ближайшего кладбища скелеты и зомби заявятся, а то и вовсе драконы неизвестно откуда налетят. Вот и приходилось суверену нашему, отвлекаясь от строительства, ставить флаги в разных местах королевства и увещевать подданных: "Граждане дорогие, если вы вот это логово развалите или вот этого монстра прикончите, я вам целых двести монет отсыплю!"

Бредовая картина, не правда ли? Долго ли продержится на своем троне монарх, действующий подобным образом? Да и игроку, привыкшему править железной рукой в республиках и прочих демократиях, вмешиваться во все аспекты, руководить всем, до последнего юнита, как-то странно быть столь мягким и беспомощным властителем. Между тем, в Majesty все именно так и происходит. Что совершенно не мешает игре быть до ужаса увлекательной.

На просторах Ардании

В первом номере за этот год в "Навигаторе" было демопревью по Majesty. Суть игры там описана достаточно подробно, все основные фишки перечислены, замечания высказаны. Так что позвольте вас послать... то есть, извините, отослать к этой статье. Тем более что в полной версии принципиальных изменений по сравнению с демкой нет. Зданий, героев и врагов стало, конечно, больше, но качественно все осталось на прежнем уровне. Даже кампании в полной версии нт.

Как так – нет кампании? Вот так: нет, и все. Вместо нее имеются не связанные между собой квесты. Есть, правда, три "секретных" квеста, попасть в которые можно только после прохождения некоторых других. А для доступа к финальной миссии нужно пройти все остальные. Вот и все ограничения.

Квесты различаются по уровню сложности, но никто не запрещает вам сначала пройти те, что посложней, а потом, на закуску, взяться за более простые. Увы, но переносить из одного в другой полюбившихся героев или артефакты нельзя. Объединяет же все квесты в своеобразную "кампанию" следующая идея.

Вы – самодержавный властитель королевства Ардания. Будучи, вероятно, единственным ребенком в семье (ни братьев, ни сестер, ни даже самозванцев, с которыми пришлось бы за сражаться за власть, нет), вы по праву занимаете престол. Однако на просторах вашего королевства творятся всякие безобразия: плодятся оборотни и прочая нечисть, в горах обосновались драконы, не дающие жителям спокойно дышать, на болотах завелись медузы-горгоны и прочие неприятные создания. Вот вам и нужно навести в своем доме порядок: перебить нечисть, уничтожить ее логовища, разрушить разные "Темные замки" и т.д. Еще придется заниматься освоением пустынных пространств – например, построить аванпост, причем непременно с ареной для рыцарских турниров (иначе никакой уважающий себя герой не станет жить в этой глуши). Кроме того, есть квесты, связанные с поисками утерянных артефактов, со сбором налогов, с помощью соседним государям.

Словом, задания хоть и стандартные, но достаточно любопытные и разнообразные. Для пущего же интереса вам постоянно ставят какие-то препятствия: то храмы строить не дают, то на-

■ Самая загадочная постройка во всей игре. И зачем туда ходят герои и героини? Ума не приложу

■ Посматрите, какай симпотичный дрокошо. В стротегиях такого редко увидишь

оборот – весь квест нужно пройти только с одними храмами. Иногда есть возможность использовать нечеловеческие расы (эльфов, дварфов или гномов), иногда приходится обходиться без них.

Кстати, с этими созданиями связана одна любопытная особенность игры. В некоторых квестах вам позволяют на выбор построить поселение дварфов либо коттедж эльфов. Если вы выберете первое, станет доступно строительство башен с катапультами, ну а если второе... Вскоре где-то рядом с вашим замком сами собой появятся злачные места. Там всегда опущены шторы, слышится тихая музыка, странные вздохи и женский смех. Сии заведения весьма охотно посещают герои обоего пола, причем после визитов туда у них повышается здоровье, но почему-то сильно падает мораль.

Туман войны

Этот самый туман играет любопытную роль. Он не просто скрывает от игрока часть карты, а позволяет творить компьютеру всякие жульничества. На тех территориях, которые вы не видите, монстры могут появляться самопроизвольно, из ниоткуда. Если же ваши герои откроют всю карту, то враги будут выходить из-за ее кромки или вылезать из своих логовищ (пока их не разрушат).

Получается, что для достижения успеха нужно как можно быстрее исследовать всю карту. Лучше всего с этим справляются рейнджеры, одна беда – слишком уж легко они гибнут при встрече с монстрами. А в некоторых миссиях вам вообще не дают строить лагерь рейнджеров, так что приходится обходиться другими героями.

Fog of War может скрывать не только опасные и вредные места, но и полезные. Бывает, что герой добирается до какой-то постройки, обитатели которой тут же изъявляют желание присоединиться к вам. Еще бывают нейтральные или союзные постройки, которыми нельзя управлять, но которые вполне можно использовать. Скажем, таверну на границе вашей и соседней державы посещают ваши герои, поправляя там здоровье (не после дружеской попойки с соседскими рыцарями, а после боя с монстрами). Вот только потраченные ими денежки идут не в вашу казну. Впрочем, соседские герои тоже охотно посещают ваши постройки и тратят там свои кровные.

Что касается обещанного перехода героев от одного государя к другому, то я его не увидел. Более того, в демке были герои, появляющиеся неведомо откуда и добровольно к вам присоединяющиеся. В финальной версии ничего подобного не обнаружено. Нет, иногда появляются какие-то воры или рэйнджеры, покрашенные в ваши цвета, но вот пришлых паладинов и магов чтото не видно. Возможно, я что-то не так делал, хотя честно прошел всю игру до конца. Сейчас проводится ее углубленное исследование на предмет написания гайда, вот в нем я все подробно объясню.

Отдай мои кубики, забери свои формочки

Провел я такой эксперимент: запустил сетевую игру на двух стоящих в разных комнатах компьютерах и принялся бегать от одного к другому, пытаясь играть за двоих. В нормальной RTS это выглядело бы... гм... ненормально, а тут ничего, все путем. Построил одному игроку базар или гильдию – сбегал и построил то же самое другому; проапгрейдил здания у Asd – потом и Dsa тоже не обидел. Тем временем подданные обоих королевств преспокойно занимаются своими делами, и их ничуть не волнует, кто и как ими руководит.

Более того, вскоре я обнаружил, что герои между собой не воюют и здания друг у друга не рушат. А когда я воткнул флаг в какое-то логово монстров, крушить его набежали подданные обоих королевств (причем потом честно поделили между собой вырученные денежки). Вы думаете, я по ошибке запу-

■ Это не мельница, о жилище дворфав. Может сама себя защищать, атстреливаясь от неприятеля из баллисты

Игровой интерес ●●●●●●●●●◐
Графика ●●●●●●●○○○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Оригинальность ●●●●●●●●●●
Ценность для жанра ●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.9

Время асвоения: ат 0.5 до 1.5 часа
Сложнасть: средняя
Знание английскага: желотельно

стил кооперативную игру? Ничего подобного, в мультиплеере вообще нет такого понятия! Перебрав же все возможные условия победы, я выяснил, что в принципе ничего они не меняют. Можно сражаться друг с другом, а можно сперва совместно расчистить карту от монстров, а потом приняться и за соседей. Более того, ничто не мешает вашим героям посещать постройки противника и тратить там свои денежки.

Замки игроков обычно расположены по углам карты, а между ними расположены пустые пространства, населенные монстрами. Прежде чем приняться за противника, приходится долго и нудно пробивать к нему дорогу, то есть воевать с нечистью точно так же, как в сингле. К тому времени, когда начинается столкновение главных сил, оба противника имеют примерно равное количество одинаково снаряженных героев. Нападающий всегда гораздо слабее атакующего, поскольку его героям приходится бегать поправлять здоровье через всю карту. В общем, с мультиплеером тут творится что-то непонятное.

Зато все понятно с AI. Он действительно весьма силен, я бы даже сказал, уникален. На первый взгляд кажется, что все население королевства мечется совершенно хаотично, герои бегают туда и сюда, иногда почему-то возвращаются с полпути и т.д. На самом деле их действия весьма осмысленны.

Вот, например, рыцарь идет громить логово монстров, в которое вы воткнули флаг. Вдруг над его головой появляется вопросительный знак (он как бы спрашивает себя: "Стоп! А куда это меня несет?"). После этого рыцарь разворачивается и движется назад к замку. Если вы за ним проследите, то увидите, как он зайдет на рынок или в кузницу и что-то там приобретет. Оказывается, такие метания происходят потому, что закончено какое-то исследование и стали доступны новые полезные предметы.

Иногда бывает и так, что, разрушив какую-то постройку, ваш герой, не обращая внимания на высыпавших из развалин монстров, оправляется восвояси. Это значит, что он скопил нужную сумму на покупку чего-то, о чем давно мечтал. Я уж не говорю о том, что все герои охотно используют имеющиеся у них бутылочки, восстанавливающие здоровье, амулеты телепортации и т.д. Нет, AI мне в игре нравится, хотя есть к нему и некоторые претензии.

Звуки му

О музыке я умолчу, потому как не специалист. А вот о звуках скажу, поскольку в игре они несут важную нагрузку. Мало того, что после завершения постройки, апгрейда, исследования вам тут же об этом громко сообщают, так еще и герои оповещают о своей гибели внятным образом. То есть, если гибнет рейнджер, он говорит одно, если рыцарь, - другое, маг – третье. Так что не нужно шарить по полю боя или постройкам и смотреть, кто же именно копыта отбросил. Можно сразу же кликать на соответствующей гильдии и нанимать нового героя. Да и вообще, все эти "In the name of Sovereign" и прочие возгласы помогают без труда понять, что же именно творится на просторах королевства.

■ Все на аднага, да? И как бы мне своих гераев на эту талпу натравить?

С графикой дело обстоит похуже. Я уж не говорю, что поле боя совершенно плоское, никаких там искусственных или естественных препятствий. Еще и анимация персонажей какая-то дерганая, если не выставлять большую скорость игры. А тогда неудобно играть, больно шустро все мелькает. Зато игра прекрасно идет на компьютере всего лишь чуть-чуть лучшем, чем минимальные системные требования.

Ну и в качестве заключительного аккорда сообщу: в квестах расположение неприятельских построек и монстров случайно, то есть каждый квест можно проигрывать сколько угодно раз. Есть и режим свободной игры, при котором вообще все генерируется случайным образом. И таких случайных карт может быть аж миллиард! Круто, а? Получается, что играть в Majesty мы будем до второго пришествия.

Взгляд из-за бугра

Андрей Алаев

Majesty ждали очень сильно но, что характерно, не очень долго, в самый раз, чтобы затянувшийся процесс не

■ Почему мужики всегда с малатками, а женщины с пилами? Дискриминация по половаму признаку или просто разделение труда?

■ Вылез с одного клодбищо и пошел но другое, проведоть приятелей

перерос в раздражение и не развился синдром завышенных ожиданий. Терпение было довольно быстро вознаграждено демкой, по которой уже можно было вынести окончательное решение с точки зрения ролевика, – решение, замечу, неутешительное. Однако мы продолжали верить, что к релизу все исправится.

Релиз практически ничего не изменил. Строгое решение высокого суда поклонников RPG, хоть и отложенное по времени, будет-таки вынесено. Итак, приступим к изложению дела.

Позиционировалась Majesty как “RPG наоборот”, что уже, кстати, должно было насторожить. Люди со стажем помнят, что именно такой термин применялся к Dungeon Keeper на ранних стадиях разработки оного; и все должны помнить, что RPG не получилось, равно как и ролевых злементов было куда меньше, чем ожидали даже самые пессимистичные фанаты. Судя по всему, если вывернуть ролевую игру наоборот, обязательно получится стратегия – интересно, кстати, что выйдет, если выворачивать стратегии?

Итак, ролевые злементы, несомненно, есть. Есть герои, параметры, зкспа, квесты и монстры, да что там, само наличие “фантазийного духа” уже обеспечивает здакую легкую ролеватость любому продукту, включая оба варкрафта. Но все же в датском королевстве кое-что неладно.

В играх бывает, как, скажем, в какой-нибудь отрасли науки, предмет и метод. Предмет авторы попытались сместить в сторону RPG, и зто у них практически получилось. Но метод, метод, вещь значительно более определяющая, остался чисто стратегическим. Ты строишь базу и собираешь налоги, строишь новые юниты и пускаешь их в расход. Да, каждый юнит тут – герой, как и в старом Stronghold'е, но даже в зтом ветеране жанра было больше RPG'шности, по одной простой причине: персонажами являлись не только подчиненные юниты, но и сам игрок олицетворял собой члена некоей партии! Здесь же играющий обезличен, он с высот горних управляет (да – опосредованно! да – зто круто!) своим королевством, которое едва-едва разрастается за пределы маленькой деревушки.

И юниты, юниты... Не поворачивается язык назвать их настоящими героями, ибо они страдают фатальной обезличенностью, как любое RTS'ное существо. У них есть имена и атрибуты, они растут, но от зтого ни холодно ни жарко! Именно опосредованный стиль управления позволяет практически не следить за творческим ростом подчиненных, они как тараканы носятся по уровню, и ощущение воспитательного процесса, столь важное в CRPG, исчезает начисто. Свободная воля, даже “уникальные” имена не делают юнитов героями, и, в лучшем случае, никак не влияют на общие ощущения – ни положительно, ни отрицательно.

Конечно же, есть интересные находки и с точки зрения стратега, и с точки зрения ролевика. Интересно проработана религия, несовместимость пути света и тьмы, противостояния луны и солнца. Интересно каждый раз делать выбор между грузными, мясистыми Warriors of Discord, тупыми как пробки и довольно ухающими – и изящными, динамичными паладиницами, ради добрых дел сносящими на своем пути буквально все. А может, пойти другим путем, может, вообще забить на какой-либо Heal и выбрать прямолинейных ребят – варваров, которым, в принципе, все религии по барабану... да и вообще все по барабану. Все же чувствуется, чувствуется явное различие между классами, есть все же чуть-чуть ролевого духа! Но когда дело доходит до индивидуальных героев, увы и ах – никакой разницы, кроме количества хит-пойнтов.

Да и, в конце концов, можно было вывернуть RPG по-человечески? Почему единственные трофеи – зто зкспа и деньги? Где навороченные “плюсовые” мечи, спрятанные в сундуках? Где мрачные подземелья, на очистку которых можно выдать специальный квест, и в которых не счесть не только алмазов, но и каких-нибудь волшебных колечек? Вообще, почему так мало предметов, просто партийный минимум какой-то?

Да и квесты разнообразием типов не балуют. Убить или исследовать – невелика разница, а ведь можно было придумать во-о-от такую кучу разнообразнейших заданий, взять хотя бы приведенное выше или, скажем, банальный контракт на защиту какого-нибудь здания. А канализация! Да, практически в каждой ролевке встречается проблема с канализацией, в которой кишат крысы и не дают горожанам спокойно спать. Но ведь постоянно находится некая партия героев, доблестно сию клоаку очищающая от скверны! И где? Нетушки! Все глубоко и надежно защищено надписью Indestructible, и крысы лезут наружу, загрызая насмерть невинных пейзанок.

Кстати, о партиях. Где они? Где, я вас спрашиваю? Почему некий воин, вор и рейнджер не могут взять себе в компанию мага, дабы он с тыла поддерживал их заклинаниями, а они работали бы в первых рядах? Но снова облом – все отдано на откуп искусственному идиоту. Причем заметьте – маги, герои с наивысшим парметром INT, не реже всех прочих впадают в состояние берсерка и вступают в бой с такими монстриками, которые кладут сих хилых и убогих одной левой! При их-то уме можно было бы и не совершать подобных поступков.

Пожалуй, лучше закруглиться. Лучше прекратить выискивать явные промахи и далеко не столь явные удачи Majesty. Итак, дорогие моему сердцу ролевые злементы были-таки обнаружены, но, увы, в столь малых дозах, что выводить игру в классику жанра ролевых стратегий я решительно отказываюсь.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Сбалансированность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●○○○○○○○○○

Рейтинг 5.6

Время освоения: от 0.5 до 1.5 чоса
Сложность: средняя
Зноние онглийского: желотельно

Денис Гусев

Talonsoft's Rising Sun

Жанр	Worgome
Издатель	Tolonsoft
Разработчик	Tolonsoft
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 32 Mb RAM
Multiplayer	Модем, PBEM Windows 95, 98

Солдат,который вернулся с войны живым, не любит своего императора.
Народная японская мудрость

Дело Talonsoft живет и побеждает. Вышел очередной воргейм из памятной The Campaign Series – основанной в 1997 году, но процветающей и поныне серии увлекательных экскурсов в полную трагедий историю Второй Мировой войны. Имя нового творения красноречиво говорит о том, что все-таки не забыты пламенные потуги Страны Восходящего Солнца привлечь к себе внимание. Понятно, что американцы никогда не простят японцам Pearl Harbor, но нельзя же больше молчать о самураях, покусившихся однажды на идеалы свободы и демократии.

Самураи

Играть, конечно, надо за японцев. Как иначе удастся прочувствовать Империю в ее скромном величии? Правда, из трех охватывающих почти всю войну кампаний лишь в одной можно поучаствовать в агрессии японцев, но и это лучше, чем ничего. Есть еще три менее продолжительных кампании, в которых разрешается выбирать, за кого играть. Вообще, хочется сразу похвалить разработчиков за то, что они не сделали игру только за англичан и американцев.

Помимо упомянутых шести строго исторических кампаний, присутствует седьмая – гипотетическая. Повествует она о событиях, которых не было, хотя они и могли бы произойти. К концу войны американские войска изготовились высадится на острова Окинава, но засевшие там японцы совсем не собирались сдаваться. Надо было осуществлять мощнейшее вторжение, так что первого ноября 1945 года Шестая армия начала штурмовать остров Kyushu. А игроку предлагается за три дня до этого героически попытаться оттяпать у Империи соседние островки, дабы обеспечить поддержку основным освободительным силам. Конечно, обороноспособность врага недооценили и снабжения никакого не ожидается, так что придется совершить невозможное.

Кроме этого, Rising Sun может похвастаться традиционно занимательными сценариями, коих всего 36. Среди них есть и весьма выдающиеся истории. Например, 17 июня 1944 года японский генерал Сайто получил приказ сбросить закрепившийся десант врага обратно в море мощными танковыми контрударами. Попытка совершить это превратилась в самое масштабное контрнаступление "шедев-

А вот и полковник Суеного, собственной персоной

Хоть гипотетическая, но миссия

Горят японские тонки

ров" японской инженерной мысли за всю историю войны в Тихом океане.

Или вот еще один интересный сценарий под характерным названием "Banzai!". Под командованием полковника Суенага было такое малое количество войск, что никто не ожидал оказанного им жесточайшего сопротивления союзникам. Воистину японцы иногда умеют преподать уроки мужества.

Что нового?

Практически ничего. Да и странно было бы ожидать, что продукты одной серии у Talonsoft будут кардинально отличаться друг от друга. Изначально The Campaign Series задумывалась как попытка объединить настольные воргеймы и компьютерные технологии просто для удобства игры. Поэтому-то Rising Sun патологически похож на тот же West Front, разница только в исторических особенностях.

Хотя, конечно, разработчикам пришлось потрудиться: моделировать юниты вооруженных сил Японии, добавлять такие типы местности, как рисовые поля, густые и не очень джунгли и даже коралловые рифы, копаться в архивах, добывая уникальные сведения о той или иной дивизии.

Появилось и одно нововведение, связанное с национальной особенностью японцев. Называется оно "Banzai Attack" и представляет собой особый вид атаки, которую может инициировать любой командир для всех своих подчиненных в радиусе влияния. Осененные таким благословением войска не знают усталости до конца хода и порыве праведного гнева могут нападать на врага большее число раз. Правда, следует учесть, что в таком случае можно понести тяжелые потери, так как воины совсем не берегут себя.

Несколько обновлены правила ведения боя ночью. Теперь как бы в подтверждение темного времени суток все в игре становится менее ярким и контрастным. Кроме этого, ночью по умолчанию принят более суровый "туман войны", в котором, если цель находится на границе видимости, поражающая способность пулеметов снижена вдвое. Впрочем, предательскую ночь можно обратить в день, устроив иллюминацию осветительными ракетами.

Сколько можно?

Столько, сколько нужно. Talonsoft, по-видимому, никогда не устанет использовать один и тот же движок для иллюстрации Второй Мировой. Жаль, но с каждым разом игры этой серии смотрятся все хуже и хуже, просто потому, что прогресс неумолимо идет вперед. Я вовсе не призываю немедленно делать что-то, по техническим требованиям напоминающее Panzer General 3D Assault, но за столько лет можно же было как-то бороться с явными пороками этой неплохой серии! Морально устаревший Windows-интерфейс, неудачный дизайн, полторы тысячи мелких файлов в инсталляции, тормозной AI... Но так или иначе, воргейм найдет своих поклонников, поскольку все творения Talonsoft занимают определенную нишу и не собираются ее покидать.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●○○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

■ Традиционно подробная энциклопедия

Руль и думы о нем

– Уберите этого, с руля!
– Я не сруль, я ЧЕБУРАШКА!
Старый детский анекдот

Указанная в прошлом номере тенденция проявила себя двояко. С одной стороны, полно откровенного отстоя, а с другой – налицо настоящие хиты, выходят которые нечасто. Очевидно, решили сделать круглую сумму EA Sports, выпустившие много товаров – разных, но отчего-то не очень хороших. К примеру, так сильно ожидаемый симулятор Формулы 1 оказался довольно-таки сыроватым в графическом плане проектом (о нем, к сожалению, в следующем номере), а Superbike 2000 уж слишком сильно напоминает предновогодний SBK Championship, да играть в него по большому счету вообще не интересно (Reckless Driver долго плевался).

И только Need for Speed неожиданно очаровал, неожиданно впечатлил и заставил в себя с упоением играть.

Нельзя не упомянуть еще и римейк не так давно все понравившегося Rollcage. Сверхдинамичная аркада обрела второе рождение – от игрового процесса по-прежнему захватывает дух.

Но не зто главное. Событием месяца для редактора лежащего перед вашими глазами раздела стала покупка самого настоящего компьютерного руля. Дабы меня не обвинили в рекламе, умолчу о производителе и марке установки, а вот впечатлениями охотно поделюсь.

Итак, добавило ли реализма в происходящее наличие баранки и педалей, и если да, то насколько? Спешу вас огорчить, уважаемые читатели (как со временем огорчился сам), но если и есть сдвиг в сторону реализма, то совсем небольшой.

Во-первых, одного оборота от одного крайнего положения баранки до другого явно маловато для большинства современных автомобилей (речь не идет о профессиональных образцах, кои составляют примерно половину от всего числа сегодняшних компьютерных автомобилей).

Во-вторых... как бы зто сказать-то... Ну не привык я без сцепления. Неправдоподобно переключать передачи покачиванием маленького рычажка вперед-назад. Впрочем, не исключаю, что зто уже особенности моего зкземпляра. А с другой стороны, большая часть современных рулевых установок строится по похожим принципам.

Добили также неимоверно длинные ходы очень мягких педалей (и куда Андретти смотр... упс...). А вот так называемая обратная связь непосредственно на колесе очень понравилась, даже при отсутствии пресловутого force feedback.

Присутствие рулевой установки, как уже было сказано, практически не добавляет в происходящее реализма, но помогает более грамотно управлять машиной, одновременно усложняя процесс.

Получая руль, вы получаете возможность вести машину, поведение которой оцениваете, а чувствуете которую исключительно глазами. Поэтому трудно поначалу рассчитать скорость и правильно выбрать траекторию. Даже аркадный четвертый NfS пару раз ставил меня в тупик. А что говорить о Colin McRae Rally?

Однако постепенно приходит понимание, и игры, в которые уже много раз играл до зтого, начинают буквально сиять новыми красками. При позиции камеры изнутри автомобиля со временем начинаешь чувствовать себя настоящим пилотом, насилуя несчастную струбцину и почти отрывая от пола стол с компом.

Не спорю, именно благодаря одновременному появлению у меня в квартире руля и пятого NfS отношение к последнему творению EA и его оценка резко улучшились. Ибо зти два компонента идеально, на мой взгляд, дополняют друг друга. Недостаточную поворачиваемость, которую демонстрируют все произведения Porsche, неприятно одолевать с помощь широко распространенных цифровых контроллеров. Куда как приятней поймать в повороте скользящий зад машины рулем и, плавно прибавив газа, прочертить траекторию в контролируемом скольжении.

А вот с легким болидом, на заднем мосте у которого обосновались десять сотен лошадок, такой трюк не пройдет. Казалось бы, именно руль должен помочь боле точно дозировать виртуальную подачу топлива и траекторию движения, однако такого не происходит. Ну невозможно чисто визуально (пусть еще и с помощью звука) определить, чего желает на данный момент норовистый болид. К тому же, если произошел занос, бороться с ним уже бесполезно, все равно развернет...

Из всего вышесказанного напрашивается вывод следующего содержания, пока основанный лишь на первых впечатлениях. Купив руль, вы получите интересный симулятор из полуаркадного произведения (характерный пример – NfS), довольно-таки сложный сим из упрощенного проекта (Colin McRae Rally) и, наконец, сложнейший имитатор игрушки, подобной F1 2000 (при условии отключения опций помощи).

Как там будет дальше – покажет время. Поэтому выбор за вами, решайте. А от себя добавлю, что, несмотря на все мои не оправдавшиеся мини-надежды, покупкой я остался доволен.

Ну а напоследок необходимо вернуться к разделу, ибо кроме автомобилей здесь есть еще несколько любопытных вещей

Поклонники авиасимуляторов наверняка уже обзавелись диском с KA 52 и с наслажденим в него играют. Однако зто не помешает мне еще раз упомянуть о том, что данный сим в некоторых аспектах обгоняет время (особенно в рекомендуемых системных требованиях:)). Еще обратим ваше внимание на то, какой необычный гибрид вышел из попытки совмещения в одной игре футбольного симулятора и менеждера. Постарались сотрудники конторы Dynamics.

В целом все спокойно и без выкрутасов. Играем одной половиной раздела в KA-52 Team Alligator, второй – в NFS Porsche Unleashed (другое название игры – Porsche 2000).

Хорошего вам геймплея, большого "фзпзэса",

Не без уважения,
Леонтий Тютелев (krot@id.ru)

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 7'97 - 20 руб.

№ 8'97 - 20 руб.

№ 4'98 - 20 руб.

№ 6'98 - 20 руб.

№ 12'98 - 20 руб.

№ 2'99 - 20 руб.
№ 2'99 + CD - 32 руб.

№ 3'99 - 20 руб.
№ 3'99 + CD - 32 руб.

№ 4'99 - 20 руб.
№ 4'99 + CD - 32 руб.

№ 5'99 - 20 руб.
№ 5'99 + CD - 32 руб.

№ 6'99 - 20 руб.
№ 6'99 + CD - 32 руб.

№ 7-8'99 - 20 руб.
№ 7-8'99 + CD - 32 руб.

№ 9'99 - 20 руб.
№ 9'99 + CD - 32 руб.

№ 10'99 - 20 руб.

№ 11'99 - 20 руб.

№ 12'99 - 30 руб.
№ 12'99 + CD - 42 руб.

№ 1'2000 - 30 руб.
№ 1'2000 + CD - 42 руб.

Для этого нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу *123182, Москва-182, а/я 2*;
- или по электронной почте *navigat@aha.ru*.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

20 руб.

35 руб.

35 руб.

35 руб.

35 руб.

Леонтий Тютелев

Need For Speed Porsche Unleashed

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 366+, 64+ Mb RAM TNT2, руль Windows 95, 98

Все, зима ушла. Пошла прочь, и не смей возвращаться! Долой соленую грязь, голый лед, сугробистый снег и шипованые покрышки! Терпеть все зто нет больше сил. Тянет совсем на другое. Душа стремится к чистому ровному асфальтовому покрытию, хочется рева мотора, широких кольцевых сликов и не менее трех сотен лошадей на задний мост, заметьте! Чтобы копы, жалобно пища сиренами, вновь беспомощно скрывались за уходящим поворотом, чтобы напуганный водитель, истошно мигая дальним светом, утыкался в близстоящий столб. Иными словами, возникла тривиальная потребность в скорости, или, говоря языком заморским, Need for Speed. От нее никуда не деться – за зиму русский человек сильно истосковался по тому, что так любит... Пресловутую быструю езду вы можете получить двумя вполне законными способами.

Способ первый. Самодовольно улыбаясь и небрежно побрякивая ключиками, вы направляетесь к подземному гаражу, для того чтобы разбудить ряды спокойно отдыхающих там автомобилей грозным ревом собственного спорткара. Признаться, заманчивое предложение – пронестись по солнечной московской улице на сверкающем боками звере редкой породы. Увы, дано зто немногим.

Второй вариант более незатейлив, но в то же время не менее динамичен, а к тому же безопасен.

В пятый раз некие творцы выкладываю нам на маленькой тарелочке с программной начиночкой имитацию машин одного из лучших представителей спортивного автомобилестроения.

И как уже не изгалялись зти творцы. И концепты нам подсовывали, и раритеты редчайшие, и рядовые шестисотые "мерины" (интересно звучит – "рядовой шестисотый мерин"), и продукты глубоко тюнинга! Одним словом, практически все, что однажды родилось в мире высоких скоростей и мощных моторов, не прошло мимо их жадных ручонок...

Опыт, как говорится, приходит с пониманием, или понимание с опытом... в общем, вместе они приходят. Дошло, наконец, и до зтих творцов, что оч-чень трудно, если не невозможно, в однойединственной игре передать нрав многих, таких разных, строго индивидуальных марок автомобильного искусства, кои были представлены в любой из четырех игр серии NFS. И вот итог. Долгожданная пятая часть посвящена маленькой, но культовой компании, названа которая без затей – по фамилии немецкого дядьки, чье имя – Фердинанд.

Встречайте, любители быстрой езды. Произведение, которое не оставит равнодушным никого и придется по нраву 99 процентам играющего населения планеты. Need for Speed в своем пятом воплощении. На зтот раз проект целиком и полностью посвящен легендарной немецкой марке, этакому, с позволения сказать, образчику спортивного автомобилестроения – компании Porsche.

Большой энциклопедический, однака!

Даже в предыдущих игрушках серии прослеживалась "нездоровая" тяга авторов к помещению внутрь проекта разного рода статистических выкладок и материалов. Практически ни в одном другом произведении не было замечено такого трепетного отношения к околоигровым вещам (немногочисленные исключения составлены из некоторых настоящих симуляторов).

Пятая часть явилась следующим этапом развития идеи. Перед нами вся история фирмы Porsche в фотографиях, цифрах и фактах – как на ладони. Все серийные и спортивные модели представлены вашему вниманию.

Отличительной особенностью данной, хоть и мини, но все же энциклопедии от более громоздких собратьев является возможность не только пролистать слайды и оценить характеристики того или иного автомобиля, но и проехать на нем, принять участие в турнире.

К сожалению, не все модели легендарной компании обрели свое второе рождение в рамках игры. Некоторые из них, такие как Porsche 924, например, скорее всего, позже объявятся на просторах Интернета для скачивания и последующего вживления в игру.

Внимание к деталям настолько велико, а проработка авто так тщательна, что для каждого образца создан свой трехмерный салон. В гараже вы можете открыть двери и крышку капота с багажником, дабы полностью насладиться созерцанием элитного автотранспорта. А когда дверь с ласкающим слух звуком захлопывается, энциклопедия превращается в игру.

Физика физике рознь

Педантичность и серьезное отношение к делу немецкого народа, по все видимости, сильно повлияли на находящее в постоянном процессе формирования мировоззрение заокеанских творцов.

Наверняка, вдоволь пообщавшись с немецкой братией во время тестов, проводимых в целях создания реалистичной игры, разработчики отчетливо осознали, что для такой серьезной, очень уважаемой и ревностно любимой во всем мире марки, как "Порш", игра уровня четвертого "НФС" стала бы почти оскорблением.

Как ни крути, а аркадная игрушка не очень хорошо подходит для целей воспроизведения истории великой компании. Поэтому-то программистам и пришлось кардинальнейшим образом перелопатить как графический, так и (это самое главное) физический аспект игры. От прежней легкомысленности, я бы даже сказал, пустячности поведения автомобилей на трассе практически не осталось следа. Конечно же, на простейшем уровне сложности, с включенными ассистирующими системами, машина довольно послушна в управлении, но это удел новичков или же игроков простых, для которых 911 – почти то же самое, что и какой-нибудь выдуманный Speedy Eagle.

Ну а если вы очень трепетно относитесь как таким понятиям, как "недостаточная поворачиваемость", "заднемоторный, заднеприводный автомобиль", "снос задней оси", "контролировать тягой" и, конечно же, "Порш", то море приятных эмоций от игрушки вам гарантировано.

Думаю, вы со мной согласитесь, но со времен первого NFS серия пошла по пути так называемой унификации. Казалось, что все эти многообразные автомобили, помещавшиеся в каждую следующую часть, сотворены на одной "платформе". Довольно трудно было почувствовать нюансы поведения одного отдельно взятого образца. Ну а что действительно чувствовалось, так это некоторые отличия в динамических характеристиках машин. Впрочем, это мое сугубо лично мнение, и я не собираюсь его никому навязывать.

Моими личными наблюдениями является и то, что в Porsche Unleashed ситуация немного видоизменилась. Причем в лучшую сторону. Разницу можно заметить даже в поведении машин одной серии. К примеру, простейший 956 с движком в 1600 кубических сантиметров и мощностью в 75 лошадиных сил и 2-х спортивная литровая модификация этой же машины – почти два разных автомобиля.

Однако в общих чертах, так или иначе, но все произведения немецкой компании объединяют схожие принципы поведения на трассе. Первое и самое главное – недостаточная поворачиваемость. Это когда колеса, казалось бы, на максимум вывернуты в сторону поворота, а машина все равно продолжает движение по прямой. Подобную ситуацию

нельзя было бы назвать трудно контролируемой, если бы "под ногами" был передний привод (сброс газ или, в крайнем случае, дерни ручник), но когда вы ведете заднеприводный автомобиль, да еще и с рождения спортивный, стоит ожидать неприятностей. Ведь и торможение, и элементарный сброс газа могут означать скорое наступление неконтролируемого заноса с последующим вылетом с трассы.

Особенно отчетливо такие нюансы чувствуются при игре с рулем. NFS PU приобретает новые оттенки благодаря более гибкому управлению. Оптимальная последовательность действий при движении на авто типа "Порш" при входе в поворот выглядит так: плавное торможение (стараться двигаться по прямой либо не допускать блокировки колес), вход в вираж и последующее движение по дуге на постоянной скорости; при выходе – плавное ускорение. Итог – чистое, грамотное прохождение поворота.

Однако правильное не всегда означает единственно возможное. Благо, игра не окончательно сдвинулась в сторону симуляции и кое-то нам все же прощает. Например, позволяет проходить изгибы дороги с пижонским заносом задней оси. Или непринужденно ставить машину "поперек дороги" и двигаться в таком положении. Но не стоит думать, что у вас во власти раллийный болид, чья стихия – постоянные скольжения. В особенности не рекомендую злоупотреблять скольженьями, если на пути связка из двух (хуже – трех) не совсем широких поворотов. Переставить машину из одного "крайнего положения" в другое и не вылететь при этом за пределы трассы – задача практически невыполнимая.

Звуковая поддержка

Очень удачная физическая модель получила прогнозируемую поддержку в лице звуковых эффектов. Хороший водитель умеет чувствовать автомобиль ушами. Ориентироваться по звуку мотора в игре – одно из самых приятных занятий.

Стоит еще раз упомянуть проходившие в ходе работы над игрой тесты. Получив в управление настоящие автомобили, разработчики не схалтурили. Они извлекли максимум из столь уникальной возможности. Как удачно воспроизведено и игрушке звучание мощного мотора! Причем каждая машина обладает своим голосом. И любой посвоему приятен. Волнующее завывание турбины и рев "доисторического" карбюраторного мотора – в этой игре есть все.

Жаль, что до уровня "моторного" саунда не дотягивают остальные эффекты (уж больно зто уровень высок). К примеру, визг покрышек не менялся, по-моему, еще с третьей серии. Зато колеса теперь приятно шуршат, прямо как в жизни. Тем не менее, все эффекты на месте, ничто не раздражает.

И еще. По-моему, можно было принципиально не ставить музыкальное сопровождение непосредственно во время заездов. Скажите, разве уместна веселая музыка в процессе управления спортивной машиной, да еще и в зкстремальных условиях? Здесь необходима только полная концентрация. Однако неплохая музыка все же существует, но, увы, только для того, чтобы через пять минут ее отключить и больше о ней не вспоминать.

It's evolution, babe!

Удивительно, как зто творцы из EA сумели отказаться от тех вариантов игры, которые в свое время обеспечили серии второе рождение. В NFS5 нет отдельно взятого турнира в привычном понимании зтого слова, нет революционного для своего времени Hot Pursuit. Все, что осталось, так зто два вида нокаутов и один-единственный сингл. Логично предположить, что, отказавшись от старого, авторы должны предоставить нам что-то новое, да непременно лучше и интересней. Снимаю шляпу перед господами из Америки – им зто удалось!

Основные режимы можно условно поделить на обучающий и основной. Причем степень интересности каждого находится на одинаковой отметке.

Каждый вариант хорош по-своему. Так, Factory Driver очень атмосферен. Похоже, в Need for Speed объявился его величество сюжет. Судите лучше сами. Вам предлагают занять вакансию тестового пилота при компании. Однако для зтого необходимо пройти не очень сложный тест. Когда зкзамен будет сдан, вас представят в качестве нового сотрудника.

Как выяснится впоследствии, коллектив уже сложился, есть свои авторитеты, есть загадочный начальник. В об-

щем, хорошая рабочая обстановка. Вас подначивают, кто-то относится к вам с явным предубеждением, кто-то, наоборот, оказывает моральную поддержку.

Со временем, овладевая теми или иными приемами водительского мастерства, управляя многими модификациями автомобилей, необходимо будет доказывать свою состоятельность в качестве тест-пилота и расти в глазах коллег и своих собственных.

Основа пятого NFS – “участие в эволюции”. Режим называется Evolution.

Начало игрового процесса приходится на зарю становления марки. Фердинанд Порш вовсю экспериментирует с дизайном, пока на свет не появляется легендарная 911 модель. Эволюция поделена на этапы, которые названы эрами. По прошествии каждой эры вы получаете путевку в следующий виток эволюции.

Внутри каждой эры есть несколько турниров. Пропуском в следующий кубок является улучшенная модификация какой-либо модели либо покупка нового автомобиля, как правило более современного.

Балом правит наличность. Стартового капитала хватает на покупку нового авто и нескольких видов усовершенствований. Дальше – все в ваших руках.

Ассортимент принадлежностей для тюнинга (как внешнего (!), так и внутреннего) необычайно широк. Тут и различные виды раскраски с несколькими вариантами аэродинамического “оперения”, и море всевозможных запасных частей, которые так или иначе улучшают ходовые свойства вашего автомобиля. Покупка запчастей не означает их автоматическую установку, поэтому после приобретения наведайтесь в гараж и установите необходимые предметы.

Кстати. Установка и приобретение дождевой резины – тоже прямая обязанность игрока.

Вам также никто не запретит провести неглубокую настройку собственно автомобиля. Набор настроек небогат, но вполне достаточен.

И последний нюанс, отбирающий ваши деньги: машина бьется, и ее необходимо чинить.

Минусы незначительны

Осталось совсем чуть-чуть, буквально пару слов промолвить о графике и коротко подытожить сказанное.

Лично мне в графическом исполнении проекта больше всего понравилось то, что исчезла игрушечность, присущая двум предыдущим творениям. Машины перестали сверкать как елочные игрушки, правдоподобней исполнены колеса, большее число полигонов затрачено на создание кузовов. И результат сразу же дал о себе знать. Перед нами самые красивые и реалистичные из моделей “Порш”, которые когда-либо создавались для игр. Но если брать жанр в целом, то уровень Ford Racing и Rally Championship, кажется, не превзойден.

Второй, несомненно, отличительный факт – то, как реализовано динамическое освещения. Солнечный свет в игре освещает не только второстепенные объекты, но и движущие автомобили. Не только наружные детали авто, но даже трехмерную торпеду! А вот свет фар разочаровал. Очень неловко смотрятся на фоне всего этого великолепия белесые трапеции, исходящие из глаз “машины”. В общем, есть над чем работать. Ну, и еще один камень в графический огород EA. Не впечатлила проработка повреждения кузова автомобиля. Крайне нелепо выглядит помятое (!) стекло фары.

В остальном же – отличное быстродействие плюс красивая картинка. Бэкграунд становится все трехмерней и проработанней, а в некоторых метах мы имеем честь лицезреть бескрайние поля (это очень красиво).

Игра однозначно хороша. Ее портят лишь некоторые недоработки и недостатки, которые перекочевали из предыдущей версии. Но если поставить то, что было улучшено, исправлено и дополнено, на одну чашу весов, а недочеты – на другую, то первая с треском упадет на землю, закинув содержимое второй в голубую небесную даль. Просто потому, что хорошего много, и потому, что минусы слишком незначительны.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Reckless Driver (сегодня спокойный)

Rollcage Stage 2

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Psygnosis
Разработчик	ATD
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	C-333, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Split-screen, сеть
	Windows 95, 98

К товарищам из Psygnosis у меня противоречивое отношение. Разработчики этой конторы обладают удивительной способностью чередовать откровенно пакостные игрушки с творениями высокохудожественными и довольно привлекательными. В моей памяти свежи воспоминания о последнем шедевре игростроителей из Англии – развеселой аркаде с неприхотливым названием Rollcage. На редкость динамичная игрушка запомнилась ужасающе быстрыми заездами и возможностью безболезненно перемещаться по стенам, а также на спине. Чудно, очень чудно проводил я тогда вечера...

Памятуя об успехе проекта, авторы, скрипя мозолистыми руками, принялись вновь с упоением стучать по многочисленным клавиатурам и вглядываться в многочисленные мониторы собственного офиса – все как один были поглощены идеей создания второго "Ролкейдж", непременно лучшего, гораздо большего и неимоверно красивого. Да чтоб прибыль полнила карман! И второй Rollcage нагрянул, ослепив ужасными вспышками, дикими скоростями и абсолютно новым режимом игры под партийной кличкой Scrumble. Понравившись...

Соловьем заливается!

Очень традиционно начало – крутят ролик. Стандарт, от которого никто не собирается отступать. А вы только представьте, как было бы круто: загружаетесь, а на экране вдруг появляется... "Game Over". Затем предлагают пройти анкетирование на предмет профпригодности для осуществления деятельности в качестве игрока (по-моему, это уже было – в одной из вариаций на тему тетриса:)) и лишь под конец допускают-таки до игры. По-моему, прикольно. Чего нельзя сказать о мультике. Лишь женщина за кадром поет отчего-то приятно и волнующе...

Интерфейс сразу предлагает внести определенность в сложившуюся ситуацию, вопрошая: "Как играть, будем, батенька? Желаете мультиплеера? Либо в одиночку погоняем-с?".

В одиночку. Для начала. Хотя, судя по всему, при том количестве бонусов, при всем бешеном динамизме событий, многопользовательский режим будет выглядеть ну очень лакомым кусочком.

Сингл не радует меня новшествами и на общем фоне многочисленных аркад выделяется разве что упомянутым выше режимом Scrumble. Интересен вариант, ничего не скажешь. Этакое развитие темы современного триала. Поэтому решено обратиться к нему, первоначально заострив внимание на неординарной физической модели игры.

Амфибиотик

Вы, я вижу, уже осмелились догадаться, что перед нами будущее, что маньяки-ученые уже сподобились выдумать очередное чудо техники о четырех колесах и одной кабине? Да, так оно и есть. Впрочем, почти год назад уже было, но тем не менее.

Тем, кто играл и, быть может, что-то позабыл, услужливо напомню, а несведущим расскажу, что.

Во-первых, машинки куда как мощные. Верится с трудом, но для того, чтобы покорить уважаемый ныне рубеж в 200 миль в час, самому никудышному тутошнему автомобильчику требуется около двух секунд.

Очень впечатляют и тормозные способности агрегатов. С указанной скорости машина останавливается как вкопанная за те же две секунды, предоставляя потрясающий воображение простор для скоростного маневрирования.

Но самое интересное это то, что болид и в воздухе тормозит ничуть не хуже, чем на земле. Если чувствуете, что еще немного – и неминуемо пролетите над трассой, сорвавшись в пропасть, притормозите над ней и преспокойно продолжайте соревнование, приземлившись на искомый участок.

Помимо этого, авто по силам перебираться вперед, используя подручные стены и потолки. Воистину сухопутная "амфибия".

А вот теперь самое время разобраться с диковинным режимом. Суть его на редкость проста и неприхотлива. Как можно быстрее вам необходимо перебраться из точки X (икс) в точку Y (нет, не "у", а игрек) или какую другую – их там много. Процесс добирания усложняется, помимо лимита времени, еще и чрезвычайной корявостью трасс. Все они повисли в красивом пространстве, очень хитро изогнулись, местами прервались и сменили покрытие. Возьмите горный серпантин без ограждения, вокруг которого одна большая пропасть, и вы получите среднюю (без наворотов) трассу Scrumble.

А ведь дальше отрезки с видимым удовольствием принимают все более замороченный характер. Легко разрываются на повисшие в воздухе кусочки, пестрят развилками, резко сужаются и неожиданно уходят вниз изпод мчащейся машины (кстати, тормозить в воздухе очень сложно, ибо на редкость непривычно).

Вот и пробирайся по этим хитросплетениям, надеясь отхватить главный приз. Я до него так и не добрался, на пятнадцатой трассе это увлекательное занятие мне поднадоело.

В данном режиме для каждого участка установлено оптимальное время прохождения. При идеальной езде его можно перекрыть (в зависимости от длины отрезка) максимум секунд на пять. Я могу улучшить время в два раза. Если желаете, поделюсь с вами, ежели нет – смело пропускайте следующий абзац.

Дело в том, что некоторые участки проходят в очень уж соблазнительной близости друг от друга. Так близко, что если вы, разогнавшись, не запрыгнули на повисший неподалеку кусочек дороги, предварительно притормозив над ним, можете считать, что сильно прогадали. Прыгнул удачно – и, глядишь, полтрассы как ветром сдуло, можно спокойненько добираться до финиша. Финиш, кстати, – это такая же, как и стартовая, площадочка без каких-либо ограждений, поэтому не забудьте вовремя притормозить.

Великая цель

Основной режим игры характеризуется постоянной упорной борьбой с себе подобными лиходеями. Со "стартовым свистком арбитра" начинаются дерзкие посягательства на место, которое в любой игре безраздельно и вполне законно принадлежит мне. Я говорю о первом месте.

Внешне похожие на крепкие колесные танчики-вездеходы, тачанки будущего отчаянно месятся, толкаются и пользуются нашим аркадным спутником (товарищем Бонусом) по прямому назначению.

По сравнению с первоначальным вариантом игры, коренных изменений в игровом процессе по понятным причинам не наблюдаются. Ну зачем, скажите на милость, портить то, что так понравилось, что, в конце концов, принесло нам дензнак. Эта мысль авторов полностью оправдана. Ураганное действие – это и есть Rollcage.

Сначала приходится трудно, ибо прямо на трассе полным-полно разнообразных конструкций и прочей утвари, призванной максимально усложнить жизнь участникам гонки. Заметьте, я говорю участникам, а не игроку, потому как здесь все равны и никто не застрахован от неожиданности и ошибки.

Самый действенный способ – крушить все на своем пути, не стремясь оставить военный бонус на потом, для зарвавшегося соперника. Здесь дорога без препятствий – половина вашего успеха. А если научитесь грамотно носиться по стенам и потолкам, не теряя при этом ориентации (не то, что вы подумали, пошлый читатель!) в пространстве, получится и вовсе (прошу приветствовать – народное слово) "зашибись!".

Великий смысл этой глубокомысленнейшей стратегии в наиреальнейшем времени – выиграть лигу и перебраться в следующую, попутно прихватив с собой парочку новых автомобилей.

Наша музыка

Если вы поклонник чего-то звонкого и тяжеленького, если ваше тело окутано черной кожей (не в плане, что негр, а косуха и все такое), плюс ко всему вы принципиальны в своих убеждениях, музыка Rollcage 2 вас огорчит.

Воинствующие фанаты советской популярной (от слова "поп" – не церковный служитель, а, скорее, наоборот) сразу изойдут слюной и от горечи, образовавшейся в душе, съедят сидюк заживо.

Мы же, обычные люди, еще разочек порадуемся, заслышав немного агрессивные, но в целом такие бодрящие и жизнерадостные переливы современных электронных ансамблей, которые исполняют песни в стиле "джунгле", "трансе" и техно. Ну подходит такой саунд такого рода играм, и все тут. Музыкальное сопровождение на строгую восьмерку.

Не подводят партнера и звуковые эффекты. При громко включенных колонках атмосфера создается боевая.

Ну, и графика, конечно же. Не буду особо распространяться на эту тему. Если уж первая часть с ее высококлассными эффектами хороша на текущий момент времени, то "улучшенная и дополненная" вторая – почти шедевр. Особенно удались эксперименты с разноцветными световыми эффектами – такие украсят любой, даже самый плохой графически проект. В меньшей степени получились трехмерные объекты и детализация бэкграундов, но все же не до такой степени, чтобы их можно было упрекнуть в отсталости.

Понравилась ли игрушка спокойному сегодня Reckless Drivery? Да, понравилась. Особенно интересен режим с отрезками, да и основной режим в целом недурен собой. А еще музыка! И графика! Рекомендую (но только лучшим собаководам).

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.9

Время освоения: около 1 минуты
Сложность: маленькая
Знание английского: смеетесь?

Иван Банников

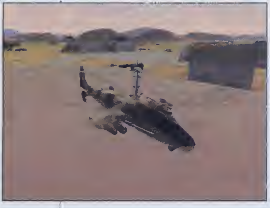
KA-52 Team Alligator

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Simis
Требуется	PII-300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	PIII-600, 256 Mb RAM, TNT2 (32 Mb)
Мультиплеер	Internet, Сеть
	Windows 95, 98

"В черном тюльпане..."
А. Розенбаум

В жанре авиасимуляторов началась "вертолетная" буря. Сразу три игры, связанные со "стрекозной" тематикой, вышли с интервалом в несколько дней: KA-52 Team Alligator от Simis и GT Interactive, Gunship! от Microprose и Hasbro Interactive, Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Alligator от Razorworks и Empire Interactive.

На момент написания статьи на ру-



ках у меня были только KA-52TA и Gunship!, поэтому полный разбор полетов новых "стрекоз" ждите в следующем номере.

KA-52TA – игра, которую ждали. Многие симуляторщики пускали слюнки и потирали запотевшие от джойстиков руки, глядя на скриншоты из превьюшек. И она пришла – пусть с опозданием на неполных полгода, но пришла. Удивительным фактом стало то, что авторы исполнили все обещанное. И вряд ли найдутся такие, кого KA-52TA разочаровал. Все здесь просто великолепно: графика, звук, реализм, история, миссии...

I can see the pain and suffering...

Когда-то самым красивым симулятором был WW2 Fighters от Jane's, но это было давно. На пьедестал взошел новый лидер, и имя ему KA-52TA. Движок под кодовым названием Deadalus позволил реализовать визуальные эффекты настолько красиво, что появляется полное ощущение реальности происходящего. Ты веришь не потому, что тебе хочется в это верить, а потому, что мир KA52-TA действительно реален. Некоторые объекты кажутся статичными, но только до тех пор, пока не начинается бой. Танки и БТР'ы начинают двигаться, солдаты идут в атаку или залегают в укрытиях, вертолеты судорожно кружат над жертвами, трассеры рассекают каждый дюйм воздуха. Проработка взрывов на высоте, одни только щепки какой-нибудь разлетающейся вдрызг лачуги чего стоят. Солдаты, в отличие от WW2Fighters, умеют не только убегать от опасности – в Team Alligator они могут двигаться перебежками, приседать, атаковать наземные объекты и даже залегать в случаи опасности. Дымок от поврежденных или взорвавшихся наземных объектов впечатляет не сильно, но выглядит он, безусловно, эффектно. Модели вертолетов радуют правдоподобием: вы без труда отличите летящую рядом KA-50 "Акулу" от KA-52 "Аллигатора".

А как выглядит небо – это песня! (Ах, у меня нет слов, чтобы описать эту красоту.)

На сладкое – вишенка с верхушки торта: реализация погодных условий. Если вы скажете, будто что-то может быть красивее летней бури на закате из KA-52TA, я вам не поверю! А как изумительно блестят капли на стекле кабины в багрянце уходящего солнца... Как чудно падает снег на броню танков и крыши домов! Или еще – отражающаяся в фюзеляжах молния, вспыхнувшая в ночи и осветившая горизонт... Лично я ничего более красивого не видел ни в одной игре.

Но и здесь не обошлось без маленькой недоработки. Статичность ландшафта – вот главный минус. Сколько ракет ни выпускай, сколько из пулемета ни стреляй – земля не изменится ни на йоту. Вертолеты никогда полностью не взрываются, а просто, теряя какую-либо часть своей конструкции, падают на землю – плохо.

Со временем замечаешь, что помимо поверхности планеты, неизменными остаются многие другие объекты второго плана. Что, естественно, тоже не плюс.

I can hear the voices from long ago...

Музыки очень мало, только во время заставок, но звуковые эффекты это с лихвой компенсируют. Звук трехмерный: стрекотание винтов, грохот пулеметов, шипение ракет – весь необходимый набор в KA-52TA наличествует. Но и здесь не обошлось без чего-то особенного, присущего только этой игре. Радиопереговоры в ней полностью повторяют реальные. Не содержанием – качеством. Так, услышав, как вингмен говорит: "Начинаю атаку", – я судорожно полез в настройки звука, затем в меню настройки саундкарты. А начал это я делать потому, что с трудом понял сказанное: сильные искажения, двойное эхо, постоянный шум – все это не способствовало четкому восприятию фразы. Помучившись немного, я понял, что это вовсе не карта, и драйверы тут ни при чем, ведь все остальные звуки в норме. Это дань реализму. Такого еще не было нигде. А тот минус, что музыки мало, многие расценивают и вовсе как плюс.

There is no reality in life...

KA-52TA – это Симулятор с большой буквы. Огромное количество реальных опций контроля машины, сложная летная модель, наличие перегрузок для самой "стрекозы", есть даже ограничение на

превышение крутящего момента – и это далеко еще не полный список.

Я не знаю, откуда ребята из Simis узнали о такой "болезни" КА-52 и КА-50, как схлестывание винтов при превышении того самого крутящего момента во время поворота влево, но в игре этот просчет конструкторов КБ им.Камова учитывается!

Теперь обратимся к особенностям воспроизведения боевых условий. Любую наземную технику, рьяно пытающуюся сбежать от вас, можно остановить небольшим попаданием в область колес (гусениц), и объект станет статичным. Пехотинцы немного картинно, но очень красиво разлетаются в разные стороны, если в область их скопления послать ракету.

Есть и недочеты. Например, при падении в реку не появляется брызг (запросы у игрового народа все растут, аднака – Л.Т.), а бронированный корпус начинает плавать по волнам, вопреки всем законам физики. Столкновения в воздухе плохо проработаны, иногда просто пролетаешь сквозь вертолет противника. К счастью, лично я больше недочетов не обнаружил.

Playing with fire...

Поговорим о самом главном, о геймплее. В любом хорошем авиасимуляторе должна быть динамичная кампания. Некоторые считают, что prebuilded missions (заранее подготовленная последовательность заданий) намного интереснее и во всех играх с динамичными кампаниями задания на редкость примитивны. Другие говорят, что динамика все же лучше, так как есть чувство войны, чувство реальности происходящего.

КА-52ТА как нельзя лучше объединил в себе и динамику, и очень интересные многоэтапные миссии. Так, во время кампании все зависит от исключительно от ваших действий.

Мир вокруг вас живет. Вылетели вы сопровождать колонну, но немного задержались по пути – она была атакована с гор моджахедами. Прибыв на место, вы обнаруживаете несколько подбитых БТР'ов, грузовиков КАМАЗ и идущую в атаку пехоту противника. Причем ваши БТР'ы не просто стоят, они отстреливаются – вы видите внизу реальный жестокий бой, где не все зависит только от ваших действий.

Представьте, вам дали задание – атаковать базу противника. Вы прибываете на место и обнаруживаете очень сильную противовоздушную оборону, которую практически невозможно уничтожить. Вы на безопасном расстоянии высматриваете, как бы лучше подступиться, и вдруг замечаете, как колонна русских танков врывается на базу и начинает все крушить – вам теперь необходимо лишь обеспечить им поддержку с воздуха. Если потеряете вертолет, будьте уверены – следующая миссия будет по спасению пилотов из вражеского плена (обычно, возвратившись, пилоты все время отсыпаются и никак не могут прийти в себя). Подобный реализм военных действий не может не впечатлять.

Как уже было сказано, кампаний в игре две. Одна, очень корректно проработанная, – в Таджикистане, вторая, очень и очень глупая (в плане исполнения), – против Белоруссии. Про Белоруссию забудем, а вот о Таджикистане стоит поговорить.

Моджахеды атаковали территорию Таджикистана. Поддерживаемые частью мирного населения, они захватили несколько населенных пунктов и продвигаются вперед. Начинается ожесточенная война.

Задания в этой кампании разнообразны и сделаны с чувством. Как вам, к примеру, задание по уничтожению боевиков, засевших в селе, мирное население которого им всячески помогает? Задача игрока – уничтожить не только все военные объекты и живую силу противника, но и сравнять с землей все это чертово село.

Вы, как командир эскадры самых современных вертолетов КА-52, отправлены на подмогу сухопутным войскам. В первую очередь необходимо подобрать пилотов в свою эскадру. У каждого летчика есть большое количество параметров, которые с опытом растут. Вы должны выбирать и планировать миссии, назначать механиков, следить за техническим состоянием ваших "стрекоз", контролировать боевой дух личного состава и даже... читать утренние газеты!

The war is eternal, the battles is endless

КА-52Team Alligator – это шедевр, обреченный стать хитом. Графика высочайшей пробы (забудьте мои придирки), реализм, достойный всяческих похвал, и потрясающий геймплей – что еще нужно игре?

КА-52 будут помнить долго как великолепное произведение, как игру... не для всех. И дело даже не в высочайших системных требованиях (на PIII-600, с RivaTNT2 16Mb, 256 RAM игра притормаживает на разрешениях выше 800X600), в свое время это не помешало WW2 Fighters стать сверхпопулярным проектом. Дело в том, что КА-52 вышел одновременно с Enemy Engaged, где можно летать на Comanche и КА-52, и потому вряд ли сможет соперничать с ЕЕ на западном рынке. И все-таки – играйте в КА-52ТА , этот Симулятор стоит того.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 9.4

Время освоения: 1 час
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Безрыбье

Воистину, разбивка журнала на разделы имеет свои минусы. Во время оно, когда все игрушки были свалены в одну большую кучу, отсутствия свежих релизов адвентюр и ролевых игр никто бы и не заметил. А сейчас все практически на ладони, и невооруженным взглядом можно увидеть: количество обзоров в данном разделе не то, чтобы стремится к нулю, но вполне на этот рубеж вышло. Поясняю: сегодня на обед только превивы.

Черт возьми, это создает кучу проблем, в частности, при написании Большого и Чудовщино Умного Редакторского Слова. Если раньше из кучки релизов (либо почти состоявшихся релизов) можно было выбрать подходящий экземплярчик и растечься по нему мыслью, то сейчас все не так просто. Нет неоднозначных игр. Нет неоднозначных рейтингов. Нет грандиознейших обломов. Ну и что мне прикажете вам сообщить, дорогие читатели? Может, о погоде порассуждать?

Хотя, конечно, всегда найдется, о чем поговорить. Хотя бы о причинах этого самого безрыбья. В самом деле, ведь до лета, когда большинство контор не выпускают ничего нового, откладывая выпуск свежака до осени или, еще вероятней, до Рождества, еще далеко. Еще, государи мои, самое только начало весны (положим, чтение этих строк придется уже даже на ее середину, но сути это не меняет). В чем же дело?

Если раскопать этот вопрос, можно придти к интересным выводам. Во-первых, обнаружится, что адвентюры на самом деле находятся в состоянии кризиса. Не ожидается ни одной крупномасштабной игры, какого-нибудь очередного хита от "Лукаса" или "Сиерры", да и те вещи, что находятся в разработке, не особенно спешат появляться на свет. Последние же релизы в большинстве своем наводят на грустные мысли. Если уж Cryo становится производителем наиболее качественных адвентюр, то мир однозначно катится куда-то не туда. Я бы сказал, в направлении, прямо противоположном прогрессу.

С RPG ситуация совершенно иная. В разработке – куча игр, причем изрядная часть их уже сейчас вызывает большой интерес и явно будет успешной; есть и долгожданные хиты. Одно смущает – еще никогда слово "долгожданный" не было столь подходящим, ибо ждут некоторые проекты годами, следя за сменой издателя, названия и, что уже воспринимается как факт повседневной жизни, переносом даты выхода. Рано или поздно наступает момент, когда все более-менее проходное уже вышло, а долгострои... Ну, на то они и долгострои. И тогда – ни одной свеженькой ролевки за целый месяц.

Черте что. Еще один такой месяц – и все превивы, что я приберегал на черный день, публиковать немедленно. Не жизнь, а пытка какая-то. Только и остается, что поигрывать в Majesty, ибо оно хоть каким-то краем к нашему разделу относится, да почитывать Записки на Манжетах, потому как чего-чего, а умных ролевых мыслей у нас еще на много-много номеров хватит.

Комментарий Ивана Жилина: Нет, вы видите, что он делает? Что этот осел в львиной шкуре творит? Он ноет уже который номер подряд, и к этому, я полагаю, все уже привыкли, но сейчас в нытье наш редактор дошел до непостижимых высот мастерства! Он ноет практически ни о чем, о том, что предмета нытья его лишили, о погоде, о видах на урожай – ноет, ибо не может не ныть. Кошмар – и это с таким начальством приходится работать!

Взрослые и дети! Только ни в коем случае не ведите себя подобным образом! Однако среди соплей и жалости к самому себе промелькнули (совершенно случайно, надо полагать) две умные мысли. Найти их легко, они обе в последнем абзаце; пересказывать нет смысла, осталось только присоединиться.

Вождь Кривое Дуло

Записки на манжетах

К вопросу о том, кто чем слушает

Что-то в последнее время среди игрового люда явно наметилась тенденция к снижению интереса к AD&D. Судя по всему, Драконы все же не случайно так похожи на динозавров (или наоборот – что, впрочем, неважно). Огромные размеры и слабая приспособленность к меняющимся жизненным условиям может в конце концов привести к схожему финальному результату. К тому же и конкуренты не дремлют.

Одним из самых серьезных соперников AD&D на рынке игровых систем является, как известно, GURPS. Сия аббревиатура с английского переводится как Общая Универсальная Ролевая Система и, в общем-то, это не гонки и практически даже не лапша на ушах. Система действительно универсальная и в самом деле общая. Сразу же оговорюсь, что я не ставлю своей целью написать обзор по Гурпсе, потому как это в свое время уже проделал на страницах данного журнала ChaosMage, да и цель нашей рубрики малость иная. Но некоторые азы все же хочу напомнить.

Итак, система обладает рекордно малым количеством атрибутов, числом четыре: сила, здоровье, ловкость и интеллект. Это, разумеется, самым положительным образом сказывается на необходимом для ее освоения времени – в сторону уменьшения оного, конечно же. Словом, чем меньше запар, тем больше кайфа. Тем не менее, мудрые предки в свое время не случайно заметили, что порою простота бывает хуже воровства. Акцентирую ваше внимание на слове "порой": я отнюдь не против Гурпсы, и сам в нее с удовольствием играю. Но иногда возникающие в процессе игры несуразности, вытекающие из

От редактора: Сегодня наша рубрика слегка сжалась в размерах, однако не пугайтесь – ничего плохого с ней не случилось. Иногда полезно высказать некую мысль и довольно лаконично. Сегодня это – успешный поиск пятен на Солнце. В нашем случае под "Солнцем" понимается орденоносная и воспеваема массами настольная ролевая система GURPS, а под пятнами – "дырки", они же баги, то бишь недоработки и непроработки. Мораль: сколь ни пытайся сбалансировать систему, а все равно игроку приходится правила додумывать. Подробности – читайте сами!

чрезмерной, на мой взгляд, "универсальности" системы способны серьезно отравить получаемое удовольствие. И чтобы не быть голословным – вот вам сразу же примерчик.

Представьте себе персонаж: какой-нибудь охотник, всю жизнь охотившийся в каких-нибудь Скалистых горах на оленей, медведей и кугуаров... Интеллект у охотника нашего примерно эдак шестой (при среднем значении для человека – 10)... А с другой стороны – книжный червь, примерно столько же времени проведший в библиотеке и заработавший себе близорукость, одышку и геморрой. С INT=16... Внимание! А теперь вопрос! У кого из этих двух, по правилам Гурпсы, больше шансов услышать, к примеру, подкрадывающегося врага? Абсолютно правильно! У умника с одышкой и геморроем эта вероятность выше практически в три раза!

Какие будут насчет этого комментарии? У меня – только один. Причем не очень лестный. Или даже очень нелестный.

В Гурпсе умение видеть и слышать проверяются от интеллекта, что, на мой взгляд, есть полная противоположность реальному положению вещей, ибо данные способности относятся к области чувств, которые, как известно, в определенном смысле являются противоположностью интеллекту. Всегда и везде, в любой художественной, и не только, литературе способностью лучше видеть и слышать обладают типы с ярко выраженным преобладанием у них животного начала. Высокий интеллект способствует развитию интуиции, умению быстро проанализировать имеющуюся информацию, сделать правильные выводы, принять верные решения. Все это очень ценно в незнакомой ситуации. Но умение увидеть и услышать, почувствовать, что что-то не так, пусть даже не поняв что – это чисто животные способности, и интеллект здесь зачастую не помощник, а наоборот – помеха. В Гурпсе сие никак не отражено (вернее, отражено с точностью до наоборот). И это не мелочь, а реальная проблема, которую каждый, кто отыгрывает боевые персонажи, обязательно испытает на своей шкуре. И скорее рано, чем поздно. Вполне возможно, с самыми печальными для своего чара последствиями...

Какой может быть из этой ситуации выход? Разумеется, в идеале самым приемлемым был бы тот вариант, когда все подобные проблемы решаются Мастером в индивидуальном порядке. Т.е. сначала ГМ выясняет, что за персонаж будет игроком отыгрываться, а затем просто дает характерам либо бонусы, либо пенальти к восприятию. Однако не все мастера являются сторонниками подобной самодеятельности. Посему можно пойти другим путем. Я считаю, что по самой идеологии Гурпсы все чувственное восприятие должно считаться от ловкости, как единственного атрибута, влияющего в ГУРПС на комбат-характеристики.

Безусловно, ревнители здравого смысла только посмеются. Мол, типа, ха! Чем ловчее, тем лучше слышит! Или видит! Ну-ну. Нехай смеются. В конце концов, разве острота чувств – это не физический талант? И разве, чем физически человек более развит, тем не более развиты у него и все рефлексы? А тот гипотетический пример, что был описан мною выше? Насколько он соответствует этому самому здравому смыслу? Смех – он, конечно, штука полезная. Жизнь, говорят, продлевает. Да только ведь хорошо смеется тот, кто после не помирает. А что? Бывали и такие случаи. Так что, если кто желает – пусть смеется. А я вот не хочу, чтобы мой крутой боец помер только от того, что вовремя не услышал, как к нему подкралось стадо бизонов...

Комментарий Ивана Жилина: Я вот, например, еще слышал, что некоторые вообще выводят вторичные псевдо-атрибуты, типа слуха и зрения. Ну, как число хитпойнтов напрямую зависит от здоровья, так и тут. Но это все костыли, которые не могут заслонить главную беду не только GURPS, но и любой всеобъемлющей системы: слишком широкие обобщения. Эта мысль нашего Вождя суть истина, хотя для меня и неутешительная. Как в случае с классами – я и жажду их уничтожить, и желаю оставить, – так и сейчас: с одной стороны, чем меньше атрибутов, тем лучше; но, с другой, оставленные за бортом параметры так или иначе проявятся сами собою...

Все больше убеждаюсь: с ролевыми системами так просто, с кондачка, не разберешься.

WerWolf

Wizardry: Игра на все времена

Не так давно мне довелось быть свидетелем длительного обсуждения на одном из тематических ролевых чатов. Болтали о том о сем, обсуждали достоинства и недостатки игр, постепенно разговор перерос в сравнение современных ролевок со старыми и, вполне естественно, дошло до вопроса – "какая же игра самая лучшая?..". Народ оказался опытным, приводились все аргументы – начиная от баланса системы и геймплея и заканчивая графикой, звуком и мультипликацией. Финал обсуждению положил аргумент поклонника сериала Wizardry от Sir-Tech: "Да, все зти игры, безусловно, хороши, но ОНИ НЕ ЗАСТАВЛЯЮТ ВАС СЛЫШАТЬ ЗВОН КЛИНКОВ ПО НОЧАМ!..."

Фраза, с моей точки зрения, наиболее емко отражает суть зтих классических RPG, созданных исключительно для игры на компьютере. Споры о том, что лучше – переносить систему со стола или делать все с нуля, ориентируясь на сильные и слабые стороны вычислительной техники, ведутся давно. Это тема совершенно отдельной статьи, и сейчас нет смысла разводить бодягу по зтому поводу. А вот напомнить о том, что же такого особенного было в Wizardry, что вывело серию на лидирующие позиции в CRPG, пожалуй, стоит. Чем мы и займемся, изложив для начала сюжетную линию всех игр серии.

Действие первых частей разворачивается в небольшом королевстве Ллилгамин (Llylgamyn). В древности зто был процветающий центр торговли под управлением монарха, но такое положение вещей длилось недолго. Аристократия и теократия прибирали к рукам все большую власть, и королевская семья постепенно превратилась в символ. Реальное управление сосредоточилось в руках Верховного Совета Старейшин, возглавляемого Оверлордом. Власть Оверлордов, выбираемых за воинский опыт и знание мира, была велика, но не абсолютна. История Wizardry начинается во времена правления Требора (Trebor), жажда власти которого перевернула Ллилгамин с ног на голову. В поисках возможностей увеличения своего могущества Требор узнал о древнем амулете, хранящемся в забытом храме где-то за пределами королевства. Собрал своих лучших людей, он послал их за артефактом. Но, сам того не зная, Требор был не единственным, кто искал древнее сокровище. Всего через несколько часов после опустошения храма командой Требора злой волшебник Вердна (Werdna), старинный враг Старейшин, появился в затерянном храме. И, обнаружив, что амулета нет на месте, пришел в ярость.

Используя волшебство, он смог обнаружить новое местоположение артефакта и в тот же вечер совершил рейд в Замок Оверлорда. Сделавшись невидимым, прокрался мимо охраны Требора и обнаружил правителя сидящим в тронной комнате с группой Старейшин, изучающих амулет. Применив мощное заклинание, погрузившее присутствующих в состояние обездвиживающего страха, Вердна вырвал амулет из рук Оверлорда и сбежал из замка.

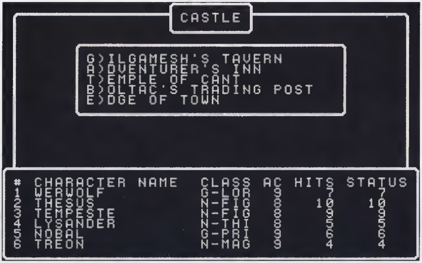
Вероломный мудрец знал, что придя в себя после заклинания, Требор заподозрит в краже именно его. Колдун не мог возвратиться в свою башню, ему было нужно новое потайное обиталище. Очередная блестящая идея возникла у Вердны: он решил использовать амулет, чтобы незаметно создать новое убежище прямо под городом Ллилгамин. Гениальный план! Вот только, видимо, Вердна не был знаком с российским народным фольклором и не подозревал, чем заканчиваются истории про неандертальцев на ядерных подлодках...

Древний амулет начал мягко светиться. Страшное землетрясение и ужасающей силы шторм обрушились на Ллилгамин. Все исчезло в гигантской вспышке, и перепуганный Вердна обнаружил себя в гигантском лабиринте под землей, на десять уровней ниже города. Отвратительные чудовища окружали его, но... не нападали. Разобравшись, что к чему, колдун обустроил себе магическую квартирку и вместе с новыми союзниками принялся изучать скрытые силы легендарного артефакта.

Тем временем пришедший в себя Требор обнаружил пропажу амулета и возникновение непостижимого лабиринта под его городом. Это было слишком для несчастного правителя. Он, да простит меня почтеннейшая публика, с "глузду двинулся". Его безумие усиливалось день ото дня; единственное, на что теперь был способен Требор, – обдумывать, как получить обратно амулет. Толпами спускались в лабиринт величайшие воины с приказом найти Вердну, но чудовища росли в числе и размерах, бойцы и маги дохли как мухи, а местонахождение амулета по-прежнему оставалось неизвестным.

Ценой огромных потерь за год после появления лабиринта удалось расчистить четыре его верхних зтажа. Большинство воинов, которые пытались спуститься ниже, не возвращались. Те же, кто умудрился избежать смерти, превратились в сумасшедших, бормочущих о демонах и черной магии.

Наконец до Требора дошло, что "что-то не так". Он издал указ: с помо-



щью магии заделать проходы на глубокие уровни лабиринта и установить ловушки на верхних четырех, таким образом предохраняя город от нападений монстров. Лабиринт объявили частной собственностью Оверлорда. Требор решил, что он мог бы использовать лабиринт как тест; тот, кто оказался способен добраться до четвертого уровня, считался "Достойным", и ему сообщали истину о Вердна и амулете. Следует ли говорить, что в один прекрасный день появились герои, успешно прошедшие тест и не усидевшие на месте! Участь Вердны была предрешена. Он был убит, тело его бросили гнить в сердце лабиринта, а амулет вернулся к "законному" владельцу.

После поражения давнего противника Требор послал армию очищать остальную часть лабиринта (как будто раньше не мог! мы так мучились!). После того, как всех монстров уничтожили, правитель решил убедиться, что волшебник (сведущий в темных искусствах, как мы помним) никогда не сможет возродиться. Пытаясь использовать амулет, Требор смог немного изменить структуру лабиринта. Но это отобрало у него остатки разума, и вскоре Оверлорд покончил жизнь самоубийством. Ходят слухи, что его призрак все еще бродит по лабиринту под Замком в поисках заклятого врага. Со смертью Требора власть в королевстве снова разделилась между Верховным Советом и Королевской Семьей.

На этом заканчиваются события Wizardry: Providing Grounds of the Mad Overlord, вышедшей в 1981 году. Обращу ваше внимание, что имена Trebor и Werdna – всего лишь написанные наоборот имена создателей игры – Robert Woodhead и Andrew Greenberg. Ничего себе, отношения в коллективе! Но вернемся в Llylgamyn.

Около двух лет минуло с тех пор, как Trebor покончил с собой, и в королевстве разразился новый кризис. Город Ллилгамин испокон веков находился под защитой мощного артефакта, известного как Staff of Gnilda. Этот магический посох (кстати, подаренный Богом) покрывал город волшебным щитом, защищавшим его от зла. Всякий, кто имел злые намерения, не мог преодолеть эти "ворота" и был вынужден оставаться за городской стеной. Прочие могли проходить беспрепятственно. Это обеспечивало совершенную защиту. Почти совершенную – посох был бессилен против зла, родившегося внутри городских стен.

Исконным обитателем города был всем известный маг-злодей Вердна, но немногие знали, что существовала и другая порочная душа, рожденная в городских стенах. Имя отступника было Давальпус (Davalpus). В прошлом верный слуга короля, Давальпус занялся темной магией и постепенно превратился в чудовище. С помощью слуг зла он поднял восстание в замке и перебил всю Королевскую Семью. Только принц Алавик (Alavik) и его родная сестра, принцесса Маргда (Margda), сбежали. Они знали, что единственная надежда победить предателя была связана с посохом бога. Staff of Gnilda располагался в подземном Храме под Королевским Замком Ллилгамин. Он был помещен туда героем, известным как "Рыцарь Алмазов" (Knight of Diamonds). Чтобы прикоснуться к посоху, человек должен был одеться с головы до ног в броню этого легендарного рыцаря. Броня была разбросана по всему Храму и усиленно охранялась. Войдя в Храм незамеченным, принц Алавик смог разыскать все доспехи и, в конечном счете, завладел божественным артефактом.

Дальше, как и положено, была великая битва принца с предателем. Когда Алавик нанес последний удар, Давальпус произнес заклинание настолько мощное, что Храм Gnilda был превращен в развалины, оставив незащищенными сокровищницу и алтарь. Принц и Давальпус исчезли во вспышке света, и, что самое неприятное, посох пропал вместе с ними. В тот день бог Gnilda сказал Старейшинам города: "Вы не смогли сохранить мой дар, поэтому город ваш недостоин моей защиты. Я оставляю вас до тех пор, пока посох не будет возвращен. Только после этого вы сможете вернуть мое расположение и защиту".

Старейшины, естественно, обратились к героям, победившим Вердну. Повторяя путь принца Алавика, приключенцы должны были отыскать доспехи Рыцаря Алмазов, по ходу уничтожив легионы монстров. Наконец Staff of Gnilda был возвращен в город. Вместе с ним вернулось и благорасположение Бога.

Эти события происходили во второй серии игры Wizardry: Knight of Diamonds, увидевшей свет в 1982 году.

С той поры, когда бесстрашные авантюристы восстановили древние доспехи Рыцаря Алмазов и вернули Staff of Gnilda, сменилось несколько поколений. Мир и процветание вернулись на земли королевства. Под защитой посоха Ллилгамин стал местом красоты и покоя, где искусство войны было практически забыто.

Внезапно спокойствие было нарушено, но не злыми вражескими ордами, а непонятными явлениями природы. Вначале приключилось несколько землетрясений – не слишком сильных и потому не обративших на себя внимания. Затем внезапные изменения в атмосфере пробудили морские штормы, звуки которых достигли ушей подданных Ллилгамина. Большинство проигнорировали эти знаки, решив, что это обычные природные явления.

Лишь когда прежде спокойные воды моря вокруг процветающего острова Arbithea поднялись и залили остров, Старейшины обратили внимание на происходящее, но было слишком поздно. Приливная волна уничтожила города и оставила только пустые скалы, возвышающиеся над водой. Вскоре после этого в королевстве случилось землетрясение столь мощное, что даже Храм Gnilda был поврежден. Соседние вулканы пробудились от вековой дремы.

Самозваные прорицатели кричали о Гневе Богов и требовали безотлагательного покаяния. Мистики обратились к картам Таро, астрологи предупреждали об огромных кометах в небе, которые обрушатся на планету, принося страшные разрушения. Священники старых языческих религий говорили о смерти Большого Мирового Змея и конце существования мира.

Старейшины обратились к партии приключенцев, которую составили потомки великих героев, с просьбой найти причину проблем. Величайшие ма-

ги и колдуны королевства после долгих споров сошлись в том, что только один реликт способен обнаружить и обезвредить источник опасности – мистическая Сфера, с давних пор хранящаяся у дракона L'kbreth – одного из пяти детей Мирового Змея, призванного, ни много ни мало, сохранять равновесие мира. Легенда говорит, что дракон спрятал Сферу в своей горной берлоге и призвал силы добра и зла, чтобы защитить ее от посягательств воров.

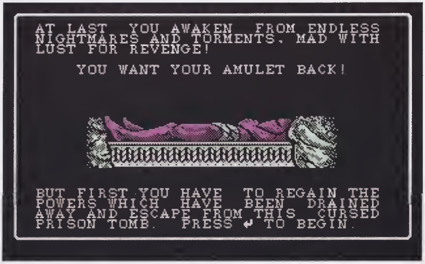
Взяв имена легендарных предков и пройдя мистическую церемонию общения с духами древних героев, приключенцы отправились в разрушенный дворец. Дальше их путь лежал на вершину гор...

Лишь предостережение предков, гласившее, что только действуя вместе, good и evil могут надеяться заполучить магическую Сферу, рискуя при этом, что светлые души подвергнутся воздействию тьмы, позволило героям вернуться живыми и с добычей...

Об этих событиях повествует третья игра серии Wizardry: Legacy of Llylgamyn, вышедшая в 1984. Затем был перерыв на четыре года, и продолжение, появившееся в 1988, лично у меня вызвало немалое удивление – играть предстояло за... ожившего Вердну!

Пять лет прошло с тех пор, как Вердна украл древний амулет у Сумасшедшего Требора. Что случилось потом, вам уже известно из первой части игры, однако приключенцы, как выяснилось, совершили роковую ошибку – они всего лишь убили мага. Но, как известно, "если вы убили колдуна, это вовсе не означает, что вы его победили". Итак, Вердна ожил...

Дальше сюжет игры почти точно повторяет события Wizardry: Providing Ground of the Mad Overlord с небольшим отличием – все рассматривается с точки зрения Вердны. Тех, кто вдруг подумал, что ничего нового не узнает, то спешу обрадовать: новостей куча. Например, экипировка, которая раньше вредила, теперь в самую пору; монстры не нападают, а защищают вас, противниками же являются всевозможные маги, воины, ниндзя и священники. Кроме того, события первой части становятся гораздо понятнее. Так, амулет на самом деле оказывается глазом бога; выясняется, что Требор пользовался теми же источниками информации, что и его противник (да и вообще он ничем не лучше, хе-хе). Становится понятно, что трогать амулет без специальных мифриловых перчаток не стоит. Весьма интересно объяснение Вердны, почему какие-то слабаки-недоучки умудрились его одолеть – он просто был застигнут врасплох и не успел дотянуться до амулета или добраться до



своей пентаграммы. Причем, похоже (судя по дальнейшему учиненному Вердной разгрому), что это не оправдание и не отговорки. Да мало ли чего еще интересного вы сможете найти в четвертой серии – *Wizardry: Return of Werdna.*

Века прошли в королевстве Ллилгамин. Останки легендарных героев успели истлеть, но Сфера, которую они доставили в город, все еще не была изучена до конца, исследователи-маги находили все новые сокрытые в ней секреты. Фактически волшебная школа была реорганизована благодаря этим новым открытиям. Заклинания улучшались, изобретались новые. После восстановления баланса в королевстве Сферу передали на хранение в Братство Ллилгамина (Brotherhood of Llylgamyn). Снова воцарились мир и покой.

Но... идиллия, как известно, не может длиться вечно. Странная погода вернулась, люди начали заболевать. Что же случилось? Неужели Сфера потеряла силу? Было созвано собрание Верховного Совета Старейшин. После нескольких недель совещаний за закрытыми дверями, с помощью магии и старых и новых богов был обнаружен ответ...

По какой-то причине сама ткань действительности дала трещину. Источником хаоса был противоестественный Магический Водоворот, magical vortex, располагавшийся в лабиринте под Храмом Братства. Maelstrom – лабиринт ниже города, служил пристанищем всевозможному нечистому зверью и изгнанникам с земли Ллилгамин. Стало известно, что Водоворот располагается в самом сердце лабиринта. Трещина разрастается ежедневно и, если ничего не предпринять по этому поводу, поглотит город, затем королевство, а вскоре и целый мир.

Для решения проблемы Старейшины решили просить о помощи у полубога, известного как Привратник (Gatekeeper). Рожденный смертным и возвеличенный за свои способности до божественного статуса, он единственный, кто выслушал бы смертных – особенно после всех безобразий, учиненных правителями и приключенцами в предыдущих сериях игры.

Каков же был ужас Старейшин, когда они узнали, что Привратник, на чью помощь все так рассчитывали, заключен в самое сердце Водоворота! Перепуганные и павшие духом, они разыскали Drew – Старшего Пророка Братства, который поведал историю зла и предательства. Женщина по имени Sorn, единственным желанием которой было уничтожить весь порядок во вселенной, обнаружила средство создать Магический Водоворот. Это она перехватила Привратника и сделала его пленником. Ее необходимо остановить, или нынешний миропорядок погибнет и на смену ему придет хаос.

Два самых могучих мага королевства, Fontizan и Yeldarb, начали искать смельчаков, которые освободили бы Привратника и как следует проучили злюку Sorn.

Но сначала приключенцы должны были найти G'bli Gedook, Первосвященника Братства, опекуна Магической Сферы Ллилгамина...

К "деланью" этой игры (Wizardry: Heart of Maelstrom, дата выхода 1988) подключился тогда еще совершенно никому не известный Дэвид Брэдли (David Bradley). Странно, но при любви Брэдли к мирам невероятно большого размера, пятая игра сериала была даже немного короче, чем предыдущая. Зато потом началось...

Ллилгамин теперь уже не тот. Королевство ослабло, и люди начали переселяться в более благоприятные места. Пять поколений прошло после событий Heart of Maelstrom, и родился новый Король. И так велика была его популярность, что Королевская Семья восстановила свое могущество и снова стала представлять реальную полити-

ческую силу. В конечном счете, Совет был распущен (но продолжал свою деятельность тайно) и восстановлена абсолютная монархия. К сожалению, без влияния Совета Королевская Семья вскоре показала свое истинное лицо. По стране быстро распространились слухи о союзе короля с демоническими силами и о его занятиях черной магией. О королеве шептали, что она завлекала мужчин в свои покои и пытками заставляла их удовлетворять свою порочную страсть. Следуя неуемной жажде власти, король объединил усилия с неизвестным колдуном по имени Xorphitus, совместно с которым начал магические войны в других планах существующей действительности. И вот во время одной из битв они случайно узнали об артефакте изумительной, огромной мощи. Cosmic Forge – Наковальня Вселенной, божественный карандаш. Неизвестно, был ли именно этот артефакт использован для создания мира, но сила его была вот в чем: слова, им написанные, писались на ткани Вселенной и становились действительностью!

Заполучив Cosmic Forge, король и колдун стали творить такие чудовищные вещи, что нормальный человек не может даже думать о них без ужаса. К счастью, эти двое вскоре передрались из-за обладания артефактом...

Группа приключенцев, нанятая подпольным Советом Старейшин, оказалась у входа в опустевший замок короля. Хотя кое-кто (или кое-что) живой там все еще обитает. Встретившись во время долгого путешествия с созданиями безумной парочки, разогнав пиратов и успокоив душу Xorphitus'а, осознавшего, наконец, всю тяжесть своих прегрешений, герои разыскали-таки Cosmic Forge. Вообще-то у игры несколько окончаний (я знаю четыре, но возможно, что это еще не все), которые зависят от выборов, сделанных партией во время игры. Но в любом случае, Cosmic Forge применить больше не удастся никому. Такой вот счастливый конец...

Это последняя игра в изрядно поднадоевшем королевстве Ллилгамин. Уже ближе к окончанию события Wizardry: Bane of the Cosmic Forge (1990) начинают приобретать воистину вселенский масштаб.

С исчезновением Cosmic Forge Космические Лорды временно потеряли способность в полной мере управлять судьбой Вселенной. И это привело к новому катаклизму.

Космическое судно-рудовоз из-за сбоя навигационного оборудования после атаки пиратов неожиданно наткнулось на маленькую планету, не отмеченную на картах известной галактики.

Как ни странно, Космические Лорды были осведомлены о ее существовании и охраняли тайну местонахождения планеты, используя уже известный нам Cosmic Forge. Но после кражи артефакта (*Bane of the Cosmic Forge*) тайна, увы, уже не могла быть защищена столь же хорошо.

Когда космический рудовоз возвратился в свой мир, новости об открытии начали распространяться. По слухам, была найдена легендарная планета отца-создателя Вселенной Phoonzang'а, "Lost Guardia", являющаяся секретным местом хранения прославленного артефакта "Astral Dominae" – самого могущественного во Вселенной (это после Cosmic Forge!).

Легенда об Astral Dominae относится к предшествующему тысячелетию. Она рассказывает о великом художнике и научном гении, Фунзанге (Phoonzang), и о его невероятном открытии. По слухам, он, ни много ни мало, нашел возможность создавать вселенные (отыскав заодно и смысл жизни). Однако Фунзанг решил, что секрет его стал бы слишком опасным, узнай о нем кто-то еще: ведь тот, кто мог создать вселенную, мог так же легко и разрушить ее. Так он столкнулся с выбором: или уничтожить свое открытие, работу всей своей жизни, или спрятать так, чтобы только достойнейшие смогли бы его отыскать. Художник выбрал последнее. Для этого он создал Звездный Шар, Astral Dominae, и закодировал свое открытие. Для того, чтобы охранять тайну, он сотворил новый мир, Гардию, и заселил его всевозможными формами жизни (разумными и не очень). Спрятав Astral Dominae где-то в этом мире, Фунзанг сделал карту, состоящую из многих частей, и раскидал их по всей земле. Затем, сочтя, что его секрет в полной безопасности, Фунзанг исчез навсегда.

Новость об открытии потерянной планеты (Lost Guardia) распространилась быстро, и тогда все поверили в достоверность легенды и существование Astral Dominae. Велико было число желающих отыскать артефакт, но лишь немногие имели власть и ресурсы, чтобы предпринять попытку поиска. Одним из этих немногих был загадочный межзвездный путешественник и ученый, известный как "Dark Savant", чей черный корабль видели и знали во многих обитаемых мирах. Однако толком сказать о нем никто ничего не мог. Было известно лишь, что он ни с кем не заключал союзов, имел собственную армию и огромный штат исследователей. Его знания в различных областях науки, магии и психической энергии, несомненно, велики, но границы их неведомы...

Два конкурирующих вида доминируют в торговле известного Галактического мира. Umpani – слоны-милитаристы, обладающие наибольшей военной мощью в Галактике, известны как прямые, честные и надежные маклеры. T'Rang – отталкивающие паукообразные существа, изворотливые и неразборчивые, готовые на все, если покупатель может расплатиться. Ни одна разумная раса не доверяет T'Rang полностью, но все пользуются их услугами, ибо они всегда выполняют контракты, независимо от того, насколько грязным было дело. Umpani и T'Rang – жестокие конкуренты, ненавидящие друг друга. Однако между ними существует определенного рода союз, который делает невозможным для любых третьих сторон вхождение в сложившуюся систему межпространственной торговли. Такая ситуация позволяет обеим расам поддерживать прибыль на высоком уровне, но лишь усиливает взаимную неприязнь. Есть слух, утверждающий, что T'Rang в действительности работают на Dark Savant'а, который заключил с ними долгосрочный контракт на поиски секрета Фунзанга. Естественно, если T'Rang включатся в поиски, Umpani не останутся в стороне...

Земли Lost Guardia населены множеством аборигенов, достаточно примитивных, однако некоторые призна-

ки указывают на возможное присутствие здесь и высокоразвитой цивилизации. Поскольку планета доселе была совершенно изолирована от остального мира, никто не знает, как существующие на ней расы связаны с Astral Dominae и секретом Отца Фунзанга.

Вот в такой непростой политико-экономический компот и попадает партия приключенчев, выполняющих задание Космических Лордов. Путешествуя по Lost Guardia, они становятся свидетелями и участниками разгорающегося конфликта между T'Rang и Umpani, сражаются в локальных войнах аборигенов, узнают древние легенды и секреты планеты. В конце концов Astral Dominae найден, но...

Вредный Dark Savant умудряется в любом случае (эта игра тоже имеет несколько различных окончаний) отобрать артефакт и смыться на своем черном корабле в неизвестном направлении. Зато теперь у героев есть сильные союзники (T'Rang или Umpani – зависит от выбора в игре)...

Так заканчивается последняя серия – Wizardry: Crusaders of the Dark Savant (1991 год). С тех пор продолжения ждем-пождем. Сначала сериал был отложен в сторону для разработки трилогии Realms of Arkania по настольной системе Das Schwarze Auge, затем начались финансовые проблемы, приведшие к фактическому разорению Sir-Tech, которые ныне действуют исключительно как разработчики. Восьмая часть, которая разрабатывается аж с 1997 года, до сих пор не вышла: то ли ребята постоянно подправляют движок, чтоб было красиво, то ли просто ищут издателя с кошельком потолще.

Следует отметить, что размеры игрового мира Wizardry сравнить практически не с чем. Он очень велик. Например, Fallout или Xeen (из сериала Might and Magic) по размеру и насыщенности игровыми событиями запросто "поместятся" на четвертушке карты, скажем, Wizardry VII. Хорошо это или плохо, судить вам. А вообще-то, чтобы больше не тратить место на оговорки и реверансы, давайте просто перечислим отличительные особенности игр этой серии.

Во-первых, в мире отсутствует разделение на локации – путешествие от одной точки на карте к другой осуществляется исключительно методом "пешкарус". Что это дает? Уникальные возможности для создания неожиданных ситуаций и расположения квестовых предметов и мест, а также дополнительное ощущение целостности мира.

Во-вторых, любой предмет можно использовать по назначению вне зависимости от того, является он квестовым или нет. Если это меч – он рубит, а не болтается в inventory мертвым грузом.

В-третьих, никто не запрещает "завалить" любого встреченного вами NPC – совершенно при этом не важно, выполнил он свою задачу или нет. Здесь мы подходим к еще одной важной особенности серии: *никто не гарантирует, что ваши действия обратимы*. Иными словами, можно так накуролесить, что пройти игру будет просто невозможно.

В-четвертых, говорить с NPC можно на любую тему, а не только на две-три (или на одну-единственную, как это принято в современных CRPG). Хотите обругать встречного "по матушке"? Да запросто, но учтите – ответ будет адекватным. Достигнуто это было с помощью анализатора текстовых команд, аналогичного тем, что используются в играх жанра Interactive Fiction.

В-пятых, бой – пофазовый. Перед началом каждой фазы вы раздаете команды своим персонажам, а уж потом они действуют сами. Казалось бы, разница с походовым небольшая, однако отменить отданный приказ нельзя, и нередки ситуации, когда, к примеру, зазря тратятся стрелы или мана на заклинания: монстры уже убиты, но герой все равно действует.

Пожалуй, перечисленного достаточно, чтобы понять: Wizardry – игра довольно сложная (кстати, забыл упомянуть, что квестов в игре много и особой простотой они не отличаются) и на прохождение придется потратить некоторое время. Уже предвижу возмущение части юных игроков – мол, если игра "такая сложная", то зачем в нее вообще играть. Отвечаю: нет желания думать – играйте в араканоид или пинг-понг (хе-хе, шутка). А если серьезно, то без знания английского и, как это ни странно, сюжета предыдущих серий, пройти игру практически невозможно...

Теперь поговорим немного об игровой системе. Рискуя нарваться на обвинения в предвзятости, скажу, что система Wizardry в современном ее виде – одна из наиболее комплексных и свободных. Как уже упоминалось, создавалась она исключительно для компьютера и под явным влиянием Dungeons and Dragons. Хотя есть и существенные отличия. Например, наличие параметра stamina – жизненной энергии, возможности действовать, остатка сил, если хотите. Боец не может размахивать тяжелым топором сутки напролет или тащить тяжелый груз без отдыха, верно? Если не верите, попробуйте сами. Причем, чем тяжелее оружие, сложнее удар или заклинание, тем быстрее иссякнут силы у персонажа, тем раньше будет нужно отдыхать. Еще одна особенность – наличие различной магической силы для каждой отдельной школы магии. Но наиболее существенным отличием, пожалуй, следует считать большое количество скиллов, рост которых зависит исключительно от их применения.

Изменение системы (хотя и незначительное) произошло в шестой игре серии – Bane of Cosmic Forge. Был исключен alignment (видимо, за ненадобностью), выведены в численной форме скиллы, добавлены новые умения и переработана магическая система. Плюс существенно расширен список возможных рас и профессий персонажей. С расами и профессиями не все так просто, и ниже мы вернемся к этой теме. Сейчас об умениях.

В Wizardry они разбиты на три категории – weaponry, physical и academy. Первая содержит все военные умения, вторая – физические кондиции и ряд социальных навыков, а третья – магические знания и снова социальные скиллы. Растут они, как уже упоминалось, от применения, но дополнительные очки, которые герой получает при повышении уровня, можно распределять по своему желанию. Вообще, успех почти любого действия, совершаемого персонажем, зависит от одного, двух или более скиллов, толь-

ко социальная сторона представлена довольно слабо (5 умений на все про все). Магические знания разбиты на четыре школы – собственно магия (thaumaturgy), священнические знания (theology), алхимические заклинания (alchemy) и псионика (theosophy). Плюс к тому есть приятное умение наносить смертельный удар (kirigytsu), формально не относящееся к магии, но развивающееся по тем же правилам. Всего навыков около сорока.

Кроме принадлежности к школам, заклинания делятся еще и по шести сферам стихий – огонь, вода, воздух, земля, разум и divinity (божественная магия). Эта принадлежность влияет на затраты маны. Поясним на примере. Если персонаж применяет заклинание acid splash (из сферы земли), то тратится только зеленая, земляная мана, а остальные ее виды остаются нетронутыми. Когда же в этом разделе все SP израсходованы, сотворить заклинание из сферы земли не удастся, невзирая на любое количество магических сил в других сферах.

Теперь самое интересное, то, что ставит игровую систему Wizardry особняком. Не возьмусь судить о причинах – из-за случайной реализации алгоритмов или по специальному замыслу, но связка "раса-профессия" ведет себя совершенно удивительно. Сейчас поясню, что имеется ввиду. Открываем manual и читаем: "rawulf – раса полулюдей-полусобак, отличается повышенными способностями к священническим знаниям, трали-вали, семь пружин..." Поверили? Все-таки в руководстве написано, от разработчика. Так вот, не верьте! Равульфы на деле – самые крутые, совершенно безбашенные бойцы. Священническую магию они знают, конечно, но вот изучают ее, в основном будучи Лордами (что-то типа Паладинов), а вовсе не Священниками, и применяют крайне редко. Или , например, эльфы, все параметры которых прямо-таки подталкивают к тому, чтобы делать их Епископами... Не поддавайтесь искушению! Elf-Bishop очень часто тратит ману вхолостую, а при низкой карме может влепить "backfire"! Не желаете получить fireball по полной программе от своего же мага? Уж лучше всучить ему в руки лук и наблюдать, как он пачками отстреливает монстров. Последний пример. Есть такая раса – faerie (с виду бабочка, а по легендам – существо без души). И manual, и NPC, и даже уникальные артефакты в игре будут подталкивать к тому, чтобы сделать из вашей бабочки ниндзя. Но и этому лучше не верить, иначе к концу игры такой персонаж будет проблематично сохранить в живых.

Есть еще несколько недокументированных моментов; так, каждая раса имеет встроенную сопротивляемость к магиям, похожим качеством обладает и каждая профессия, поэтому выбор сочетания "раса-профессия" очень важен. Кроме того, отнюдь не все равно, как экипирован персонаж. Стоит хорошенько подумать, как распределить амуницию между партийцами. К примеру, тот же эльф без Эльфийского Лука (который один на всю игру), скорее всего, не жилец (проверенно неоднократно), именно поэтому больше одного эльфа в партию брать бессмысленно; Самурай любой расы практически бесполезен без muramasa blade и специального, самурайского комплекта доспехов. Кстати, раз уж затронули тему артефактов – их в игре огромное количество, и с ними можно производить различные махинации – комбинировать, ломать...

На самом деле про Wizardry можно рассказывать очень долго. В этом материале не затронуты моменты, связанные с переносом персонажей из одной игры в другую, не рассказано про различие сюжетных линий, да мало ли еще чего. Но, надеюсь, и сказанного достаточно, чтобы вы поняли – почему до сих пор игры этой серии продолжают обсуждать, а играющие в Wizardry продолжают слышать звон клинков по ночам.

Владимир Рыжков

"Проклятые земли"

Жанр	RPG/Strategy
Издатель	1C
Разработчик	Nival Interactive
Дата выхода	Август 2000 года

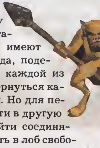
А знаете, что я видел? А я видел демку третьих "Аллодов" (то есть "Проклятых земель") и всем об этом расскажу... Сейчас вот только насложусь моментом обладания сенсационными новостями... М-м-м... Ну вот, можно начинать.

Сначала

Так как в "Нивале" не принято поить журналистов чаем с лимоном (видимо, политика компании), то его обитатели сразу перешли к делу и стали рассказывать нашей делегации все-все-все (что хотели) и показывать рассказанное на примере специально приготовленной демочасти того, что вскоре появится на российском рынке под маркой "Проклятые земли". Видно было, что сердца ниваловцев разрываются от желания показать нам всю игру, но, скрепя их (сердца) потщательней, они ограничили ПЗ'овские просторы, предназначенные для просмотра прессой, до пары уровней, дающих возможность оценить примерно половину игровых возможностей своего детища. Так что я, пожалуй, не стану делать никаких выводов касаемо будущей игры (это еще успеется), а просто попытаюсь рассказать вам об увиденном и представить себе, как будет играться продукт, рассматриваемые части которого реализованы так, а не иначе. Да! Не забудьте глянуть в опубликованное у нас ранее превью по тогда еще "Аллодам 3D" – мне не платят за пересказывание пресс-релизов по сто раз.

Линейная или нелинейная?

Мне было интересно, как же будет проходиться новая игра этой серии. Будет ли она линейна, или наличие обширного мира (примерно втрое более обширного, чем в предыдущих частях) окажет свое влияние и станет возможным построение игры, скажем, на манер Fallout. Оказалось, что ПЗ будут представлять собой нечто среднее между этими двумя вариантами. С одной стороны, имеют место быть три Аллода, поделенные на области, в каждой из которых должна развернуться какая-то часть сценария. Но для перехода из одной области в другую достаточно просто найти соединяющий их проход, то есть в лоб свобода перемещения игрока в "Проклятых землях" не ограничена...



Но есть нюанс. По крайней мере в нынешнем варианте одиночной ПЗ очки опыта начисляются героям только (!) за выполнение квестов. Попытавшись перехитрить сценарий и проникнув в какую-нибудь далекую область, мы не сможем молниеносно вырастить героя, убивая "дорогих" монстров. Более того, чтобы пробиться к выдающим тамошние дорогие квесты NPC, частенько нужно будет располагать весьма точной информацией об их местонахождении, которую, в свою очередь, можно будет добыть только выполнением более ранних заданий. И, наконец, последний, наиболее безжалостный удар разработчиков по самой вероятности попыток игрока превратить вдумчивую игру по сценарию в аркадное вырезание монстров: глубокие рейды в тыл противника обречены превратиться в бесконечные, мучительные бои с более сильными оппонентами, так как волевым решением нам запретили снимать/одевать/менять вещи в инвентаре, если группа находится где либо кроме базы-деревни, аналога городков из предыдущих частей. Подбирать с трупов – можно. Одевать – нельзя. Да и просто вспомнив баланс предыдущих "Аллодов", можно предположить, что, скорее всего, монстры в пока не предназначенной для нас зоне просто порвут партию как поролоновых мышей. Таким образом, организация одиночной игры в "Проклятых землях" не прямо, но настойчиво подводит нас к мысли: "не лезь вперед сторилайна – ему видней". Изящно...

В движении

"Проклятые земли" – это действительно Аллоды в 3D. Склоны здесь приобрели видимую на глаз крутизну, по ложбинам стелится туман, а реки выглядят прозрачными и даже немножечко холодными. Разумеется, все эти просторы являются полноправными участниками формирования геймплея. Так, например, скилл Backstabbing (все

помнят, что в ПЗ новая система параметров персонажей, со skill'ами и perk'ами?) реализуется в игре самым непосредственным образом – следует тихонько (скажем, ползком, благо ползать можно) подкрасться к оппоненту сзади и – атаковать. При благоприятном исходе сопоставления скилла героя, способностей монстра и условий боя, backstab пройдет. Кстати, то, насколько успешно у героя будет получаться скрытое перемещение, зависит не только от режима движения, по и от погодных условий, и от времени суток (и то, и другое здесь меняется). Следует заметить, что отсутствие глаз на затылке – беда не только монстров, но и наших героев. То есть здесь, к примеру, обернувшись, не следящий за своим тылом игрок может обнаружить совсем близко подкравшегося монстра. Разумеется, прятаться противник может не только за затылком героев, но и за природными укрытиями (сворачиваешь за угол, а там – тролль!). На месте анимация персонажей – ходят, бегают и дерутся они достаточно реалистично, причем каждый по-своему. Все снаряжение и оружие действительно отображается на фигурках персонажей, а степень повреждения каждой части их тел (для каждой части – свой счетчик повреждений) видна по кровавым пятнам, расползающимся на местах ранений.

Чудеса

Будет и еще целая куча всего, что пока находится не в окончательном варианте и ждет своей очереди попасть в наши жадные ручонки и быть тщательно рассмотренным на этих страницах. Чумовой конструктор заклинаний, позволяющий создать собственные спеллы из потом и кровью добытых и выученных рун, возможность создавать оружие и доспехи, доставать мифрил и адамант для которых нам придется, опять же, самим, а затем, определившись, по какому из ранее изученных прототипов будет создан новый предмет, превращать металл в смертельное оружие, для верности наложив на свое творение заклятье собственного приготовления. И, конечно, здесь будет мультиплеер! Правда, то, каким он будет – совершенно страшная тайна, и при первом же упоминании о массовых зарубах, ребята зацыкали на меня – мол, что ты такое говоришь, это же наше секретное оружие – сносить крышу плеерам будет на раз! Так что пока нам остается лишь помечтать о том, как, загоревшие и отдохнувшие, в августе этого года мы сможем вкатить приятелю молнией в репу, приговаривая: "Нравится спелл-то? То-то же... Сам изобрел. Мой патент."

Комментарий Ивана Жилина: Не верю. Нет, не Рыжкову не верю, он-то у нас человек грамотный, но не верю в русскую игровую индустрию. Это ж надо – создавать вроде как собственную ролевую систему, явно на основе Гурпса, и при этом использовать название perk, которое в Black Isle придумали как заменитель гурпсовкому advantage! Подход к экспе тоже... того. Можете на меня повесть значок "Почетный манчкин первой ступени", но экспа только за квесты (увязанные, как я понимаю, столь же жестко, сколь и линейно) – это варварский, совершенно не людской подход.

И боже ты мой, с какого бодуна, после проведения аж целого конкурса на лучшее русское название, был принят столь восхитительный в своем убожестве вариант! Проклятые земли... я потрясен оригинальностью и нестандартностью мышления авторов, их фантазией, их неприятием штампов... Они молодцы.

Revenant

Invictus: In the Shadow of Olympus

Жанр	RPG/RTS
Издатель	Interplay
Разработчик	Quicksilver
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 350, 96 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet, Modem, Serial
	Windows 95, 98

Давным-давно в далекой-далекой... гм... Греции на горе Олимп обитали боги. Богов было много, боги были жадны, боги были завистливы, боги просто обожали самих себя. Люди тоже были жадные, не менее завистливы и, уж конечно, обожали себя не хуже богов. Но боги жили НАВЕРХУ, а люди ВНИЗУ, улавливаете разницу? Ну, разумеется, что-то там еще насчет метания молний в неугодных, только это все инсинуации на Зевса. В общем, людям приходилось постоянно задабривать богов, чтобы те поменьше себя проявляли. Атеизм в те времена еще не придумали, так что все молились. Молились торопливо, кто во что горазд, лихорадочно замаливая грехи и беспорядочно ублажая всех богов подряд, чтобы, не дай бог, не обиделись. Воздвигали в их честь статуев разных античных или идолов там безобразных... Натурально, с головой от одного памятника, а всем остальным от другого... (я ни на что не намекаю!) Или, скажем циклоп... Да, а вокруг статуй устраивали двухнедельные оргии. С винопийством и языческими обрядами, и грехопадением, и распадом личности, и... Да, а еще там совершали... Словом, все это было давно и неправда. Дело в том, что в Quicksilver, вероятно, решили, что слабое, шаткое сознание игровой общественности не вынесет античного колорита в полном объеме, и ограничили общение с Древней Грецией RPG'шной интерпретацией мифов. Дабы не вызвать у игроков буйное помешательство на почве... скажем, мифологии. И вот на свет божий вышел Invictus, новая, полностью трехмерная RPG/RTS с уникальными юнитами и неподражаемым сюжетом. AI этой игры совершенно... А теперь подробно обо всем.

Несмотря на все потуги людей поклониться как можно большему числу богов как можно ниже, некоторые завсегдатаи Олимпа остались недовольны. Список недовольных возглавлял Посейдон, бог моря. Собственно, он сей список и завершал. То ли перед ним недостаточно унижались, то ли Одиссей достал вконец, дело темное, но Посейдон обиделся. И не видать Одиссею своей Итаки, если бы не "крыша" по имени Афина. Богиня мудрости и войны вступилась. Посейдон обиделся еще больше и начал крошить булочку. Афина возмутилась и наехала в ответ. Посейдон сказал... Афина ответила... Посейдон... Афина... And the war begins...

Детали сюжета можно выяснить в preview в позапрошлом номере Навигатора. А пока с вашей стороны выступает десять Героев, которым в случае победы над войском Посейдона суждено стать полубогами. Это Cadmus, Electra, Hercules, Hippolyta, Icarus, Orion, Atalanta, Perseus, Achilles, Arachne. В начале кампании можно выбрать только двух героев из десяти. Еще двое присоединятся в процессе игры, после определенных миссий. Каждый Герой обладает некоторой способностью, свойственной только ему одному. Например, Электра может кастануть что-то вроде цепной молнии, Икар вызывает смерч, Арахна трансформируется в большого ядовитого паука (очень большого и очень ядовитого), а Персей превращает врагов в камень (должно быть, у Горгоны научился). Кроме того, тот же Персей с самого начала снабжен Шлемом Афины, артефактом, позволяющим становиться невидимым. На применение таких способностей затрачиваются God points – они общие на всю группу, а пополняются за счет некоторых предметов. Что бы перечислить все артефакты, никакой статьи не хватит, поэтому скажу лишь о

Золотых яблоках (Golden Apples) и о Роге изобилия (Horn of Plenty). Они оба восстанавливают здоровье.

Если финансы не сопротивляются, можно нанять между миссиями обычные войска. Кроме пехотинцев, лучников или кавалерии, попадаются скелеты, гарпии, минотавры, горгоны, кентавры и т.д. Все юниты подразделяются на четыре категории: Guard, Charger, Ranged и Flanker. Первая, Guard, – это защитник, основа группы, забронирован лучше всех и у него больше хит-поинтов, чем у других категорий. Charger – нападающий, это обычно тяжелая кавалерия; большая скорость, большой damage. Ranged – стреляющие юниты всех мастей. Flanker – легкая кавалерия и летающие юниты, предназначенные для разведки и захода противнику в тыл. Юниты можно апгрейдить либо между миссиями, либо в процессе игры у многочисленных NPC. Апгрейд осуществляется по трем направлениям: Offensive skills, Defensive skills и Physical training. Последнее включает в себя и хит-поинты юнита.

Но все эти подробности излишни, так как сам бой в Invictus'е представляет собой весьма любопытное зрелище. Сразу вспоминаешь "Сварог", кстати, шедевр, не побоюсь этого слова. Так вот, тут другой, если можно так выразиться, конец шкалы. Ваши бесстрашные воины стоят, окружив многочисленного врага, и вяло помахивают пикселями... простите, оружием. Динамичность схватки такова, что можно не спеша продумать стратегию, пути отступления, сходить за пивом, выпить пиво, сходить еще... Наконец первая жертва рухнет на воксельный ландшафт, разбрасывая кровавые пиксели... AI противника отражает общий настрой игры: увидев вас, враги с радостным гиканьем смешают собственный строй и ринутся навстречу. При попытке уклониться от встречи будут преследовать по всей карте, собираясь в неимоверных количествах. Представьте: толпа, жаждущая крови, несется за вами и... не отстает!

Я недаром повторил дважды самое страшное слово для современных игр. К сожалению, Они тут. Нет, игровой ландшафт трехмерный, его можно вращать, приближать, удалять и даже менять угол обзора, сколько душе угодно. Но душе не угодно менять угол обзора, если все равно видишь уродливые спрайты и их приятелей пикселей, под каким бы углом не смотрел. Там даже дома покрыты квадратиками, причем весьма крупными... Единственное, что заслуживает повторного взгляда, так это молнии Электры да, может быть, превращение Арахны в паучиху. Молнии красивые, ветвящиеся. Сама Электра нет.

Теперь о вечном. То есть о музыке и о системных требованиях. Музыка очень красива, жаль только, что не в виде саундтреков – нельзя слушать ее просто так, на проигрывателе. Что-то такое, такое... но не древнегреческое точно. А теперь держитесь за стулья, или что там у вас – в общем, за то и держитесь. PII 266 MHz, 64 MB RAM. И это минимум! Даже "Миф" так не хамил юзеру, хотя был на порядок играбельнее. Может быть, конечно, в Invictus'е скрыты какие-то невидимые достоинства, бездны игрового интереса. Но тогда все эти бездны действительно невидимы, ибо на первый взгляд, на второй, да и на третий с четвертым и пятым ничего обнаружить не удалось.

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●○○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●○○○○○○

Рейтинг 4.1

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Кшаду

Vampire:
The Masquerade – Redemption

Как у нашей у квартиры
Собралися вдруг вампиры.
И решили пообедать,
Моей кровушки отведать...
Один Знакомый Поэт

Жанр	RPG
Издатель	Activision
Разработчик	Nihilistic Software
Дата выхода	Май 2000 года

Всякий раз, когда в благородном семействе ролевых игр ожидается очередное, широко разрекламированное пополнение, ролевиков охватывает сладостное томление. Ну, или по меньшей мере шальная надежда. А вдруг? Вдруг на этот раз родится не очередной недоразвитый дебил, а невообразимо прекрасное дитя, плод сказочной любви папы-издателя и мамы-разработчицы? И будет сей новорожденный (как вариант, новорожденная) настолько крут, что на его фоне второй Фол покажется таким же умным, как и знаменитая MTV'шная парочка генетических придурков, а MM6 – так же прекрасна, как и рожа любимой тещи с бодуна. Однако когда столь долгожданный ребенок наконец-то появляется на свет божий, то чаще всего выясняется, что папаша вместо того, чтобы любить мамашу, трахал в это время мозги доверчивым геймерам. А уж чем занималась мамаша (или с кем?)... Об этом лучше вообще не думать, чтобы не заработать стойкие ночные кошмары в особо тяжелой форме. И все же, несмотря на все жизненные тяготы и связанные с ними разочарования, душа настоящего геймера остается чистой и непорочной, подобно юной девственнице, понятия не имеющей о том, что заботливые родители давным-давно решили выдать ее замуж за богатого престарелого извращенца. И зачастую под маской законченного циника скрывается возвышенно-наивный идеалист, который по-прежнему верит в прекрасное и надеется на чудо.

Все вышеизложенное сексуально-патологическое вступление я специально сочинил для того, чтобы в наиболее естественных для каждого нормального человека образах (читайте старину Фрейда, лучше специальные детские издания с картинками) обрисовать те надежды и чаяния, что имеют место в среде РПГешников в связи с грядущим появлением на свет белый сверх-супер-офигительно-крутого проекта молодой калифорнийской конторы Nihilistic Software (типа, мама) и матерой акулы игрового бизнеса Activision (соответственно, папа) – Vampire: The Masquerade - Redemption. Хотя чего уж тут говорить – имечко для "прекрасного дитяти" подобрано специфическое. Со вкусом. Причем, что характерно, человеческой кровушки. Ну, да кого этим сейчас испугаешь – скорее, наоборот. Если верить нашему доблестному редактору раздела RPG, то тиражи, которыми разошлись книги с правилами и сеттингами известной беловолчьей ролевой системы (White Wolf – фирма, владеющая правами на мир, в котором будет происходить действие выходящей игры), достигли каких-то совершенно жутких цифр. Это, в свою очередь, вселяет в родителей писишного варианта вполне понятный оптимизм насчет коммерческого успеха своего детища (кстати, ежели кто еще не ознакомился с обзором настольного "Вампира", настоятельно рекомендую прочесть его во втором номере НИМа за этот год), а меня наводит на определенные размышления по поводу. Хотя... Черт с ними, с размышлениями! В конце концов, всегда можно запереться дома и не шататься по улице в темное время суток. Поэтому плюну-ка я лучше на все постороннее-потустороннее, да поподробнее остановлюсь на самом предмете данного превива.

Повесть об обломе со счастливым концом.

Вообще, на мой взгляд, все фанатики – гады! Сначала вбивают в свои дубовые головы всякую фигню, а потом пытаются ими (в смысле, головами) пробивать дырки в различных стенах. И плевать на возможные обвалы-завалы-облавы, так порой достающие честных граждан. Главное – Великая Победа Во Имя... А цель средства всегда оправдает. Однако на каждого фаната рано или поздно обязательно найдется свой мент с дубинкой. Так вот, в конце концов, обломался и доблестный боец Отдельного Истребительного Ордена Меченосцев Кристоф Ромуальд. Раненый в одной из разборок в Моравии, сей храбрый муж получил направление для поправки пошатнувшегося здоровья в Злату Прагу (а дело, между прочим, происходит в 12 веке). Где и пал жертвой в неравной схватке с сердечной привязанностью (причем – о ужас! – взаимной) к лечившей его прекрасной монахине по имени Анежка. "Ну ни

фига ж себе облом! – решит какой-нибудь представитель славной геймерской братии. – Мне бы так обламываться! Лучше - каждую ночь. По несколько раз". Определенная здравость в таком рассуждении, конечно же, присутствует... Но представьте-ка себе состояние влюбленного фанатика, для которого все, что не помогает некоему Великому Делу Служения, есть вражьи козни и вредительство. А любовь – это, скажу я вам, еще та штучка.

Однако главный облом поджидал его потом, когда он с грехом пополам все же успокоил свое взбунтовавшееся либидо. Одна дюже гарная дивчина – вампирша из клана Бруджа с характерным имечком Екатерина Премудрая – по заданию Центра осуществляет насильственную "вербовку" в члены клана новичка, за которым давно велось негласное наблюдение (способ "вербовки" подробнее описан в ранее упоминавшемся мной обзоре настольного Вампира), а новичком этим, естественно, оказывается наш горе-любовник. Таким вот образом бывший бесстрашный истребитель нечисти очутился вдруг по другую сторону баррикады. Что уж тут говорить, приуныл наш добрый молодец, сами посудите: ни тебе бессмертной души, ни тебе святого благословения. Зато в избытке имеются гнусные вампирские рожи, да еще практически бессмертное тело, так что и помереть теперь ой как непросто. Ну и, конечно же, кровушку бывших соратников вкушать приходится время от времени, не без того. Воистину, коли уж не прет – то во всем. Короче, пребывая в подобном творческом состоянии – жить не хочется, помереть не получается, все вокруг сволочи, и самая главная – я сам, – Кристоф ввязывается в клановые разборки в тщетной надежде, что старшие товарищи все же изыщут способ как-нибудь прервать нить его никчемной жизни. Скорее всего рано или поздно он осуществил бы свое намерение, но тут в дело вмешивается Анежка. Пытаясь помочь своему бойфренду, сие прелестное создание попало в тенета вампирской политики, где благополучно и сгинуло. Зато у нашего храбреца, пусть теперь уже не рыцаря, а вампира, наконец-то появляется Благородная Цель – спасти бывшую любовь. Дальше все просто. Из Праги Ромуальд перебирается в Вену (кстати, место нахождения штаб-квартиры колдовского клана Тремер), там в конечном счете впадает в спячку и просыпается годков примерно через 800 в современном Лондоне. А финальные аккорды этой душещипательной истории прозвучат уже в славном городе Нью-Йорке. Разумеется, по ходу дела Кристофу придется истребить некоторое количество плохих парней, выяснить, что хорошие парни встречаются и среди вампиров, обнаружить очередной заговор против мира и в конце концов всех окончательно победить. Ну так се ля ви, елки-палки. И никуда от этого не денешься.

Сказка - ложь, да в ней намек...

Э-э... Вроде как с сюжетной линией в общих чертах разобрались. Теперь самое время приступить к техническим подробностям. Приступать начнем с графики. Ежели кто еще питает какие-либо иллюзии по этому поводу, спешу их сразу разочаровать (или наоборот): графика будет трехмерной. Так что привыкайте. Очевидцы – вполне возможно, из числа самих разработчиков – утверждают, что внешне игра слегка похожа на второй "Еретик". Не самая плохая новость – Heretic этот, помнится, был весьма ничего. Другое дело, что похожа все-таки слегка, так как, ррразумеется, все будет горрраздо круче! Ибо по причине необходимости создания особой игровой атмосферы ни один из существующих движков не удовлетворил авторов компьютерного "Вампира". Поэтому решили делать свой собственный, в коем использовались бы самые передовые достижения современной двигательной мысли.

Сказано – сделано. Получившийся в результате плод совместных усилий четырех нигилистских программеров был назван NOD. Что сия аббревиатура означает, и аббревиатура ли это вообще, мне, к моему великому сожалению, выяснить не удалось. Ну и бог с ней, не в этом суть. А суть в том, что это будет не просто движок, а ДВИЖОК! Именно так и никак иначе (по крайней мере, в этом нас уверяют разработчики и все-все-все-кто-знает; как к этому относиться – решайте сами). Потому что в нем абсолютно все будет супер: свет, тени, туман, дым, отражения, атмосферные явления, восход и заход солнца, трехмерное небо, четырехмерный лунный свет... Стоп! С последним я, конечно, загнул. Лунный свет будет обычный. Но тоже о-о-очень крутой! Далее. Все модели будут освещаться динамически, что позволит сделать реалистичными изменения света и теней при движении. Так как это и происходит в жизни. Вид в игре – от третьего лица, однако иногда вы сможете оценивать тамошние красоты глазами своего героя (создатели обещают предоставить такую возможность). Камера – свободно переключаемая на каждого члена партии путем нажатия соответствующей кнопки. При этом ее также можно будет вращать вокруг выбранного персонажа и перемещать вверх-вниз.

Движение героев, в отличие от упомянутого "Еретика", будет осуществляться при помощи мышки, примерно как в Diablo. Что касается самих моделей, то при их создании использована так называемая "weighted-vertex skinning" технология, что позволяет сделать движения фигуры ну очень натуральными. Лично мне, откровенно говоря, слабо представляется, как сие выглядит на практике. Так

что будем посмотреть, может, это и впрямь нечто совершенно фантастическое. Еще одной крутой фичей будут "soft-skinned" models". Уж не знаю, как это точно перевести, но означает данная штуковина то, что модели окажутся на вид такие все из себя гладкие. Каждая будет иметь до 2000 полигонов и содержать от 30 до 40 индивидуальных частей. Причем оные части будут способны двигаться каждая по-своему, но, разумеется, во имя общей цели. Из этого следует, например, что одежда при ходьбе будет вести себя так, как надо (колыхаться), а не так, как будто она приколочена к персонажу гвоздями.

Еще касательно полигонов. Число их автоматически меняется в зависимости от удаленности объекта от камеры (чем дальше, тем меньше), что делает рендеринг моделей значительно более быстрым. Разумеется, для того, чтобы все это великолепие хотя бы немножко бегало, вам понадобится кое-какое барахлишко. Самым оптимальным вариантом, по уверению разработчиков, будет что-нибудь TNTшное, а еще лучше – GForce'ное, потому как игра специально оптимизируется под D3D. Однако и под банальной первой Вудой Vampire вроде как будет ползать, хотя и с трудом (рекомендуется вторая или третья).

Ну и, наконец, самое, на мой взгляд, любопытное. Есть информация, что игра будет снабжена средствами для создания новых Хроник (так в "Вампире" называются игровые модули – всякие там карты-квесты) и всего, с этим связанного: оружия, предметов, врагов, а также чуть ли не новых моделей героев. Плюс специально для игры лицензирован кваковский редактор уровней. Короче, если кто-нибудь изъявит желание, то сможет самостоятельно написать почти что новую игру (в рамках, разумеется, "Вампира"). Вот это вот, по-моему, может оказаться совершеннейшим обманом: подобных обещаний было столько, что у народа на них уже, небось, идиосинкразия выработалась. Хотя кто его знает... Рано или поздно все может случиться в первый раз.

Со сказками как будто бы все ясно – переходим к басням. Шутка. Басни могут пока отдохнуть. Ибо впереди нас ждет становой хребет и точка над "i" любой RPG – геймплей.

Крови, крови! Дайте крови!

Итак, V:tM Redemption – партийная ролевая игра от третьего лица, базирующаяся практически полностью на правилах одноименной ролевой системы. Отклонения если и будут, то весьма незначительные. Ход игры разбит на четыре главных действия, каждое из которых будет иметь место в одном из четырех названных мной чуть выше городов, а города представлены набором карт, образующих Хаб. То есть всего в игре четыре Хаба, в которых и будут проистекать события.

По ходу игры вам предстоит выполнить порядка 16 основных миссий и кучу квестов поменьше. Разумеется, любые ваши успешные действия будут премироваться посредством энного количества очков опыта (экспа – форева!). Со временем данное количество будут переходить в качество, что на практике выльется в возможность улучшать вашим персонажам имеющиеся способности или приобретать новые. Слава богам, хоть это пока еще никто не додумался "модернизировать" и "усовершенствовать". Хотя, с другой стороны, кое-где порой иногда в некоторых местах можно встретить кое-какие заявления ответственных (а по мне, так совсем наоборот) личностей из числа сотрудников Nihilistic о том, что, мол, погоня за экспой не есть в "Вампире" главное. А главное в нем – это конфликт между Зверем и Человеком в масштабах одной конкретно взятой личности (под личностью, разумеется, подразумевается герой, храбрец, вампир и просто душка Кристоф). Ну-ну. Как говорят в Одессе: сходите на рынок, купите селедку... И дальше там что-то про ее мозги.

Хотя, конечно, с убийствами надо быть поосторожнее, ибо существует в игре такой показатель, как humanity, сиречь человечность, который с каждой новым проявлением кровожадности так и норовит снизиться. И вот ежели вы не дай бог доведете его до нулевой отметки и в Ромуальде не останется ничего человеческого, это чревато для него превращением из душки в жуткого монстра и маниака притом, а для вас – банальным геймовером. Значит, придется человечность эту периодически поднимать разнообразными добрыми деяниями: слабым там помогать, униженных защищать – что, как вы понимаете, порядочному вампиру не очень-то приличествует. Ну да это все была лирика, а теперь займемся конкретикой.

Интерфейс обещают удобный, похожий, как уже говорилось, на Диабловский. С любимой всеми куклой, которую надо будет одевать, инвентарем, поясом для разнообразных квиков, всякими полезными индикаторами, отображающими, например, уровень содержания крови в организме, человечности и ярости (frenzy), то бишь три ключевых показателя.

Про humanity я говорил. Кровь для вампира – основа основ: без нее он не сможет пользоваться дисциплинами, некоторыми скиллами, да и вообще будет чувствовать себя паскудно. Кровь будет пополняться за счет... Чего-чего?! Нет, вы только подумайте: крыс, пакетов с плазмой и сосудов с античной вампирской кровью! А как же насчет горррлы грррызть?! Чтобы свеженькой-то напиться!? Черте что: ТАК обломать! Хотя оно, может, и удобнее, особенно в бою. Но если они мне не дадут перегрызть хотя бы одну сонную артерию, я дойду до Генерального Секретаря! ООН!

Ладно, что там дальше. Ярость? Ну, это элементарно. Коли ваш персонаж начнет страдать с голодухи, или если его слишком достать, он может потерять контроль над собой (точнее, вы над ним), впасть в состояние берсерка и примется крушить помимо того, что надо, все, что не надо. Удовольствием это не назовешь.

Еще интерфейс будет содержать иконки с дисциплинами. Дисциплины – это что-то вроде вампирской магии, причем у каждого вампирского клана своя специализация. На начальном уровне вампир имеет в своем распоряжении три дисциплины 1-го уровня, а по мере развития может ли-

бо поднимать уровень старых (вплоть до пятого), либо приобретать новые.

Кроме дисциплин наличествуют скиллы, традиционные вполне: оружием попользоваться, компьютером. Вообще попользоваться в игре можно будет много чем. Оружие. Средневековое и современное: мечи, гранатометы, атомные бомбы (вру, вру). Броня, тоже в каждой эпохе своя: доспехи, бронежилеты. Всяческие полезные предметы, начиная от магических свитков и кончая батарейками для сотовых телефонов.

Ну, вроде как плавно переходим к комбату. А комбат у нас, увы, реалтаймовый. Не все коту масленица. Даете своим орлам задание, выбираете стратегию поведения для персонажей, цели – и понеслась. И управлять, соответственно, вы сможете только одним бойцом. А остальных будет вести комп (кстати, забыл сказать, в партии максимум может быть четыре героя: Кристоф – с самого начала и до победного конца, остальные – по ходу действа; сколько всего набирается потенциальных членов коллектива, я надеюсь, вы сами выясните в процессе игры). Бои нам обещают жутко интересные, с богатым тактическим выбором.

Правда, супротивники попадутся тоже не дети малые: всякие гады из враждебных кланов и антивампирский спецназ будут перемежаться всевозможными разумными, не очень и просто тупыми как пробка монстерюгами. Скелеты, зомби, вервольфы, големы, гаргойлы и прочие злыдни, а также наверняка какая-нибудь особо злобная финальная сволочь станут без устали развлекать вас во время всего нелегкого путешествия вплоть до завершающего ролика.

Ну и последнее про геймплей, а именно: про общение. Будет оно вполне стандартным, с выбором вариантов ответа. Зато все диалоги озвучиваются и могут сопровождаться дополнительными действиями вроде кивков и поклонов, плюс чуть ли не соответствующая словам артикуляция губ. Так что ежели вдруг кто умеет читать по губам аглицкую мову, то практика вам, считайте, обеспечена. Все как будто. Хотя, если честно, про геймплей можно было бы рассказать еще столько, что на это ушло бы не меньше половины журнальной площади.

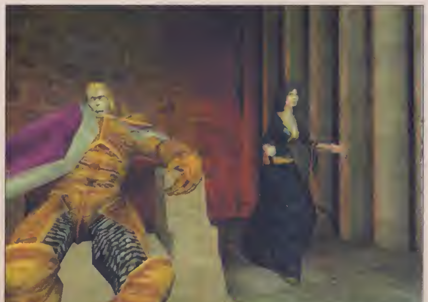
Кулинария по Nihilistic Software'овски.

А на десерт у нас, конечно же, multyplayer, ибо что может быть еще слаще! Когда я в первый раз читал, что же в этом плане сулит нам Redemption, то... Хотя, нет. Все. Баста. Больше никаких комментариев. Буду просто верить.

Итак, для мультиплеера готовятся отдельные Хроники, разнообразного содержания: разборки между вампирскими кланами, между вампирами и людьми, да мало ли тем можно придумать! Причем игроки смогут играть не только за вампиров, но и за людей, упырей, вервольфов и прочих разумных обитателей мира. А теперь главное: игрок, создающий игру, может взять на себя функции Рассказчика (Storyteller), человека, в настольном "Вампире" исполняющего роль DM'а. То есть разработчики игры решили максимально приблизить компьютерный вариант к настольному первоисточнику. Я не буду объяснять суть этого нововведения: любой, кто играл в какие-нибудь настолки, сам все прекрасно поймет, а не игравшим настоятельно рекомендую попробовать.

Посему я просто остановлюсь на возможностях, которые будет иметь Рассказчик-Нигилист. Ранее я уже писал о том, что игроки смогут создавать свои собственные Хроники, – вот именно на Рассказчика этот груз и взвалят. При этом не намечается никаких особо сложных наворотов – Хроника делается в особом редакторе. Более того, прямо в процессе игры можно (поехали!): создавать предметы и уничтожать их, манипулировать параметрами персонажей, залезать к ним в инвентарь, перемещать любой объект или персонажа куда вздумается, владеть любым героем и играть за него, смотреть на мир с позиции любого NPC или героя или просто свободно перемещаться в любое место, награждать экспой, контролировать ход времени, перемещать партию во времени или пространстве, в любой момент сохранять игру и возвращаться к ней с той или иной партией. Разумеется, запутанные квесты, невыполнимые задания, неубиваемые монстры и, порой, как следствие, лютая смерть всей партии – это тоже будет дело грязных Сторителлеровских рук. Все вроде! Ну что?! Каковы будут мнения?.. Тихо, тихо! Дети же могут быть рядом! Я, конечно, все понимаю, но ведь надо держать себя в рамках. Хотя тут, пожалуй, удержишься. Да... Ну, и на всякий случай: разработчики обещают, что на каждом сервере одновременно смогут играть до 8 человек. Для RPG это более чем.

Вот и все. Я закончил. Но прежде чем попрощаться, хотелось бы сказать следующее. Некоторым читателям в процессе ознакомления с данным трудом вполне может показаться, что автор изо всех своих жалких силенок пытался очернить грядущий шедевр. Так вот. Неправда это. Причем жуткая. Все не так, а совсем даже наоборот. Просто я специально выплеснул весь свой сарказм и иронию в эту статью (и то, между прочим, на всю не хватило), чтобы себе оставить только лишь Веру и Надежду. Ну а читатели... Они, я думаю, поймут и простят. И присоединятся ко мне. Будем верить и надеяться вместе. ▲



Комментарий Ивана Жилина:
Я очень люблю вампиров. Наш редактор тоже очень их любит. Только эти факторы, а также тотальное РПГ-безрыбье позволили данному opus magnum появиться на страницах "Навигатора". Да и то в процессе постановки материала в номер был трижды перешагнут труп Выпускающего. Товарищ Кшаду не на шутку расписался, сообщая нам грядущие подробности игры от Nihilistic, и все бы прекрасно... Я достаточно хорошо знаю Vampire, чтобы позволить себе усомниться в возможности удачной и адекватной реализации системы на PC. И, увы, в отличие от автора, я слишком пессимистичен, чтобы верить в разумное, доброе и вечное.

Феоктистов Олег

Звездные войны на планете Земля

Звездные войны... если у широкой публики эти два слова ассоциируются со знаменитым фильмом Лукаса, то любители настольных стратегических игр назовут еще и одноименную TCG.

Вначале было кино

Как настольная стратегическая игра Star Wars появилась через два года после выхода Magic: The Gathering. Перед разработчиками – компанией Decipher Inc, стояла довольно непростая задача: перенести мир Звездных Войн в настольную игру так, чтобы он не потерял очарования для фанатов фильма и, в то же время, был интересен тем, кто его никогда не видел.

Насколько это удалось - судить вам.

Этот извечный выбор: Свет или Тьма?

В настольном варианте Star Wars игрок выступает на стороне Империи либо Союза Восстания. С помощью Силы, людей и ресурсов вы должны привести свою команду к победе. Империя пользуется темной стороной Силы, повстанцы - светлой. Поэтому игрок собирает колоду или из одних имперских карт, или повстанческих. Смешивать их ни в коем случае нельзя. Чтобы случайно не путать карты, их разделили по цвету рубашки - светлая у повстанцев и темная у "имперцев". Это первое отличие Star Wars от других настольных карточных игр. Второе заключается в том, что для игры вам не понадобятся никакие счетчики, кубики, монетки. Только пара колод.

К вопросу экипировки

Итак, вы являетесь лидером Империи или Союза Восстания. Кроме того, вы обладаете той самой Силой, которой пользовался Люк. Ваша колода должна содержать ровно 60 карт. Колода является Жизненной Силой (Life Force), и ваша конечная цель сделать так, чтобы карты – единицы Силы – закончились у противника раньше, чем у вас.

Карты делятся на несколько типов:

- ***местность*** (site). По ним передвигаются, на них сражаются персонажи и экипажи. Местности позволяют обоим игрокам получать с них Силу (обычно от 0 до 3);

- ***планеты*** (system). Возле планетарных систем происходят космические битвы, в которых участвуют как большие крейсеры, так и маленькие, но мощные звездные истребители. Планеты тоже дают обоим игрокам Силу, но в значительно больших количествах;

- ***персонажи*** (characters). Персонажи - это ваши солдаты, роботы и кошмарные чужаки (aliens), которые перемещаются между местностями, сражаются с противником, воруют у него оборудование, а также шпионят, устраивают саботажи, пилотируют космические корабли и боевые экипажи.

Персонажи имеют несколько параметров:

- сила (power, не путать с Силой) характеризует боевые навыки персонажа и его вооружение;

- умение (ability) показывает командирские способности персонажа, а также его ловкость (у роботов этот параметр отсутствует);

- сила (force) показывает, насколько хорошо персонаж владеет мистической Силой (у большинства персонажей этого параметра нет);

- цена (deploy cost) - стоимость персонажа в единицах Силы;

- боевая ценность (forfeit value) показывает, сколько единиц Силы можно сохранить, пожертвовав конкретного персонажа в проигранном бою.

Кроме того, персонажи имеют профессии и навыки. Навыков всего два - пилот (pilot) и воин (warrior). Воины способны использовать особые виды оружия, представленные специальными картами. Пилоты управляют космическими кораблями и звездными истребителями. Профессий, в отличие от навыков, много, и на игровой процесс они оказывают второстепенное значение. Наиболее часто встречающиеся: контрабандист, вор, лидер, шпион, игрок, разведчик и т.д.

- ***экипажи*** (vehicle). Экипажи бывают как мирные, которые просто перевозят пассажиров, так и военные, которые принимают участие в битвах. У экипажей почти такой же набор параметров, как у персонажей, поэтому на них мы останавливаться не будем, тем более что экипажи не часто используются в игре;

- ***космические корабли*** (starship). Они бывают двух видов - истребители и крейсеры. Вся разница между ними заключается во вместимости кораблей (у крейсеров она больше) и тем, как на корабли влияют другие карты. На ход игры корабли оказывают достаточно большое значение, и на них стоит обратить особое внимание. У кораблей есть следующий набор параметров:

- сила (power). Показывает, насколько мощные орудия установлены на корабле.

-броня/маневренность (armor/maneuver). Показывает, насколько сложно поразить корабль из особого вооружения. Броня – параметр для крейсеров, а маневренность – для истребителей.

- гиперскорость (hyperspeed). Этот параметр показывает, насколько далеко может переместиться корабль за ход. У некоторых кораблей (например, у известного TIE Fighter) его нет.

- цена (deploy cost). Такая же, как у персонажей.

- боевая ценность (forfeit value).

Как у персонажей.

- вместимость (capacity). Показывает, сколько пилотов, пассажиров, экипажей и истребителей можно погрузить на корабль.

- ***прерывания*** (interrupt). Карты, приносящие разные полезные эффекты (например, улучающие параметры персонажей или кораблей). Обычно прерывания оказывают мгновенное действие, иногда сохраняются до конца хода. Они могут использоваться на любом ходу, но при определенных обстоятельствах, оговоренных текстом карты. Прерывания бывают двух типов: одноразовые (lost interrupt) и многоразовые (used interrupt).

- ***эффекты*** (effect). Эффекты тоже оказывают полезное действие, но они остаются в игре до конца или пока их не уберет противник, применив специальные карты. Эффекты играют только в свой ход, прерывания – в любой момент игры.

- ***оружие*** (weapon). Персонажи и корабли оснащены оружием, с помощью которого наносятся повреждения. На персонажи, которые имеют навыки воина, можно применить особую карту оружия, которая позволяет персонажу уничтожать солдат противника. Бывает оружие для персонажей, кораблей, экипажей и особое оружие (типа взрывчатки).

- ***приборы*** (device). Эти карты представляют различные высокотехнологичные штучки, типа биноклей, переговорных устройств, которыми могут пользоваться персонажи, а также устанавливаемые на кораблях сенсоры, мощные двигатели.

Твой звездный ход

Партия начинается с того, что игроки выкладывают по одной карте местности или планеты из колоды в игру, тасуют колоду и берут по 8 карт. В отличие от других карточных игр вам не придется кидать монетку, чтобы узнать, кто будет ходить первым - первым всегда ходит тот, кто сражается за Империю. Игроки делают ходы по очереди. Каждый ход состоит из шести фаз.

Фаза 1. "Активация Силы". Каждая местность и планета приносят игрокам некоторое число Силы. Как правило, оно варьируется от 0 до 3. В свою фазу Активации Силы игрок получает столько единиц Силы, сколько дают ему все местности и планеты в игре, включая чужие. Чтобы это отметить, игрок берет данное число карт с верха колоды и, не смотря в них, кладет в особую стопочку, которая так и называется – Сила.

Фаза 2. "Контроль". Считается, что игрок контролирует местность или систему, если у него там есть персонаж с умением (ability) 1 или больше, а у его противника нет. Если такие местности существуют, игрок объявляет, что контролирует их. В результате противник теряет столько карт (с колоды или с руки), сколько он обычно получает в свою фазу Активации Силы. Эти карты кладутся отдельно, потому что считаются потерянными (lost), и в игре больше не участвуют. Получается, что чем больше Силы дает местность игроку, тем больше он будет терять, если противник ее захватит. Корабли контролируют планеты точно так же, как персонажи контролируют местности.

Фаза 3. "Постройка". В эту фазу игрок может "строить" свои корабли, экипажи, оружие и приборы. Кроме того, можно создавать персонажей, эффекты и местности/планеты. Чтобы что-то построить, нужно выплатить цену карты (deploy cost). Для этого "используют" необходимое число Силы – из стопки, где лежит Сила, карточка перекладывается в другую стопку, которая называется Использованная Сила (used force).

В конце хода эта стопка уйдет под низ колоды, а через какое-то время снова появится наверху. Таким образом, осуществляется постоянная циркуляция Силы. Цена карты обычно написана на самой карте, за исключением местностей и планет - они выкладываются бесплатно, присоединяясь к уже лежащим на столе.

Например, чтобы построить X-Wing, который стоит 2 единицы, нужно взять две карты из стопки Силы и положить их в отдельную стопку (used).

Фаза 4. "Битвы". Битвы - это самая сложная часть Star Wars, поэтому полностью рассмотреть их удастся, только в общих чертах.

Вот основные правила:

1. Битву можно устраивать только в тех местах, где с обеих сторон есть персонаж с умением 1 или больше.

2. Чтобы начать битву, нужно заплатить одну единицу Силы.

3. За ход можно провести несколько битв, но по одной битве в каждой местности.

Общая сила всех персонажей и боевых экипажей складывается. К своей общей силе один игроки могут получить дополнительный бонус (от 0 до 7). Для этого они смотрят на местность, где происходит битва, и если у находящихся там персонажей общее умение (ability) превышает 3 единицы, то игрок получает дополнительный бонус.

Сравнивается общая сила и, тот игрок, у кого ее больше, побеждает.

Проигравший должен скинуть в Потери (с руки или из колоды) количество карт, соответствующее разнице в силе. Это число можно сократить, пожертвовав одним или несколькими сражавшимися персонажами. Каждый персонаж окупает собой число карт, равное его боевой ценности (forfeit value).

Фаза 5. "Передвижение". В эту фазу можно перемещать свои персонажи, экипажи и корабли. Основное правило: для перемещения одного объекта нужно заплатить одну единицу Силы. Персонажи и экипажи перемещаются в пределах местностей планеты, а корабли перемещаются между планетами. Персонажей можно размещать на кораблях и перевозить на другие планеты. Обычно есть резон это делать, когда на одной планете много воинов и планета находится под контролем. Тогда можно перевезти с нее часть гарнизона на планету, где идут военные действия.

Фаза 6. "Конец Хода". Если в конце хода в стопке Силы остались карты, то одну или несколько из них можно взять в руку. После чего игрок кладет Использованную Силу (карты, которыми он оплачивал постройку, битвы, перемещение и т.д.) под низ колоды и объявляет о конце хода.

Имперцы и повстанцы, делайте ставки!

Стратегии Империи и Повстанцев принципиально различаются. Если Империя приходит к победе, используя мощный флот и агрессивное наступление, то Повстанцы активно применяют шпионаж, воровство, дипломатию и защитные меры. Нельзя сказать, что какая-то сторона сильнее: силы Империи и Повстанцев достаточно хорошо сбалансированы.

На данный момент выпущено около 10 редакций и дополнительных наборов, что составляет около 2500 карт. Дополнительные наборы обычно посвящены одной планете; например, Hoth, Dagobah, Endor – названия, известные любому, кто смотрел фильм.

И напоследок хочется сказать об одном из последних наборов, Young Jedi. Это сильно упрощенная версия обычной игры, адресованная специально детям и новичкам.

Материал предоставлен компанией "Саргона"

Победители викторины ("Навигатор" #2)

Какая сложная оказалась викторина по Меркадианским Маскам в февральском номере! При большом количестве ответов так мало верных! И не надо говорить, что некоторые вопросы поставлены некорректно, т.к., признаемся, все они были взяты с Wizard'ского источника и переведены дословно. Поэтому все претензии – к ним. Хотя насчет задачи признаем: были 2 опечатки с нашей стороны, которые, впрочем, все обошли без проблем.

Итак, вот самые умные из участвовавших:

Мальцев Михаил, Санкт-Петербург,

Тимашев Виктор, Сочи.

Они получат самое "сладкое" на сегодняшний день – бустеры Альянса.

Для остальных сообщаем правильные ответы:

Кого больше в ММ

Insects (8), Spellshapers (23), Rare Legends (2), карт, начинающихся с "U" (4), существ 2/1 (8), существ с Trample (6), существ с Haste (3), синих Instants (9), зеленых общих Enchantments (9), карт со словом "choose"(13).

Какая карта(ы) удовл. обоим условиям:

- ChoArrim Legate
- Sailmonger
- Soothsaying
- Caustic Wasps, Dawnstrider
- Toymaker
- Unmask
- Flailing Manticore, Power Matrix
- Cinder Elemental, Lava Runner, Rishadan Footpad, Shock Troops
- Giant Caterpillar, Megatherium, Stamina, Sustenance
- Scandalmonger, Seismic Mage, Silverglade Pathfinder,
  Specter's Wail, Spirutal Focus

Решение задачи

Жертвуем Primeval Shambler, Enslaved Horror и Silent Assasin - вводим Delraich в игру бесплатно. Поворачиваем Battle Rampart, и Delraich обретает Haste. Жертвуем гору и используем бесплатно Thunderclap на Extravagant Spirit. Скидываем Two-Headed Dragon, поворачиваем гору и поворачиваем Kris Mage - добиваем Extravagant Spirit. Жертвуем Shock Troops и убиваем Cho-Arrim Legate свойством Shock Troops. Поворачиваем две горы и болото, используем Lunge - убиваем Fresh Volunteers. У противника осталось 12 пунктов жизни. Поворачиваем два оставшихся болота, используем Ghoul's Feast на Delraich. Delraich получает +6/+0, итого – 14/6. Атакуем Delraich, противник не может блокировать ничем.

Ascendant Evincar
Creature — Legend
Flying
Other black creatures get +1/+1.
Nonblack creatures get -1/-1.
"Things are going to change around here."
—Crovax
Illus. Mark Zug
3/3
Внимание:
новая игра сезона!
Nemesis очередной выпуск настольной стратегической игры Magic: The Gathering предлагает новые механизмы игры, которые разобьют защиту противника.
LACCOLITHS_ Когда существа этого нового типа оказываются заблокированными, они могут перенести повреждение на любое существо.
FADING CARDS_ Исчезающие карты. Они поражают противника прежде, чем он поймет, что же произошло.
NEMESIS™
15.02.2000
За дополнительной информацией, обращайтесь по адресам:
www.sargona.ru
mail@sargona.ru
MAGIC
The Gathering®
Sargona
Wizards of the Coast
Все торговые марки принадлежат компании Wizards of the Coast.Inc 2000 Wizards

Консоль и ПК: война миров

Случилось так, что в редакции возникла идея сравнить полноценный ПК и игровые телевизионные системы (или просто приставки, консоли). Примерно в то же время (бывают же совпадения!) в "Железную почту" пришло письмо следующего содержания:

"Дело было вечером, делать было нечего... и вот я решил написать тебе, hardnavi@mail.ru!

Здорово всем!

Тут вот (в рубрике "Железная почта"), разговор про консоли пошел, ну и мне захотелось узнать... а какие нынче они?

И из-за неимения таковых, хотелось бы что бы вы сравнили некоторые PC (PII-300 PIII-500) с системой DREAMCAST по производительности, и другим характеристикам.

А то пишут что консоли уже сидят на пятках писишек, и что даже DREAMCAST обогнала P-II в производительности в 4-ре раза!

Но мне мало в это верится, и я решил отдать этот вопрос на ваш суд.

P.S. Уж надеюсь вы все расставите по местам!

P.P.S. Консольщикам назло :)).

I'll be back

*...! * * * * * * [TeaM QuakE III]*

Vadim"

Было решено написать статью о компьютерах (в качестве игровых систем) и современных представителях "консольного мира". Сравнить и взвесить все ЗА и ПРОТИВ обеих сторон. Причем взглянуть на проблему широко – и со стороны "железа", и со стороны программного обеспечения.

Взгляд Железного Канцлера

Дмитрий Горяйнов aka Woolen

Давным-давно известно, что между сторонниками приставок и компьютеров идет настоящая "холодная война". "Холодная" – в смысле, кулаками еще не машут. Естественно, мнение НИМ на этот счет звучит как "PC only and forever", но, дабы все было честно, разберем и те, и другие устройства всесторонне.

Тесты консолей и компов не проводились, т.к. современных машин, именуемых X-BOX (от Microsoft) и PlayStation 2 (от Sony) сейчас еще в магазинах не найти, а DreamCast (от Sega) многократно проигрывает PC даже при простейшем устном сравнении параметров.

Выкрики консольщиков о крутизне DreamCast, как минимум, безосновательны. Отставание этой приставки от компьютера просто ужасно.

Everybody vs "возможный" PC

У ПК всегда есть козыри перед любой приставкой, которая вышла или готовится к выходу. Есть они потому, что консоль надо "приставлять" к телевизору, а он накладывает огромные ограничения. Во-первых, изображение: телевизор вряд ли сможет отобразить картинку размером 1600x1200. Кроме того, учитывая современные тенденции геймеров усиливать визуальный эффект 3D при помощи стерео очков, всем, кто к этому склонен, с приставкой оказывается не по пути. Во-вторых, звук. Телевизор вряд ли сможет воспроизвести звук в 3D (если у вас, конечно, не домашний театр). Стерео на консоли известно со времен Sony PlayStation, а 3D звук – не знаком до сих пор. Так что тем, кто хочет звука в 3D с консолями тоже не по пути.

Однако стоит признать, что каждое следующее поколение приставок перенимают что-то новое у компьютеров. Появляются модемы, операционные системы (скрытые от глаз пользователя), совершенствуются технологии сохранения и т.д. Последние доходят до того, что грозятся принести на консоли настоящие жесткие диски. А вот карты памяти, разработанные для PlayStation, на компьютере имели бы мало смысла. Стандартный размер карты памяти – 1 МБ, а сэйв в Unreal спокойно может занять 6 МБ. Даже если купить карту на 8 МБ, то одна запись займет ее и второй раз сохраняться рядом с ней вы не станете – не хватит места. Придется купить еще одну карту. Поэтому почти во всех играх на Sony PlayStation сохраняться можно только между миссиями или в определенных точках на уровне. Такое присутствует даже в версии Quake 2 для этой приставки. В DreamCast есть возможность пропатчивания через Интернет глючащих игрушек и скачивания новых карт, моделей, текстур. Но это, скорее, исключение, нежели правило. Таким же исключением является дисковод Zip для этой приставки, но он существует, и это заставляет еще раз задуматься о том, что постепенно стирается грань в разнице между приставками и компьютерами.

Sega DreamCast vs "возможный" PC

Графический процессор DreamCast (NEC PowerVR 2DC) – это даже не вчерашний, а позавчерашний день. Он способен обрабатывать 3 млн. полигонов в секунду. Даже Voodoo 2 (сколько лет, сколько зим) может выдать больше – 3,3 млн. А если вспомнить более поздние разработки: NVIDIA RIVA TNT – 6 млн. полигонов (разница с DreamCast – 2 раза), RIVA TNT 2 – 9 млн. (разница – 3 раза). И последнее достижение – GeForce 256... О-о-о! А-а-а! Ы-ы! Извините, как подумал – дар речи потерял. 15 миллионов! Разница – 5 раз! Не 10%, не 30%, а 5 раз! Объем видеопамяти NEC PowerVR 2DC – всего 8 МБ, впрочем, для телевизора больше и не нужно.

Звук в Sega DreamCast (далее – SDC) сделан на славу. Его обрабатывает очень качественный процессор AICA от Yamaha. По свидетельствам очевидцев, звук просто прекрасен. Других слов у них, как правило, нет по причине крайнего потрясения. Однако любой готов согласиться, что "потенциально возможный" PC здесь опережает SDC. Возьмем Creative

■ Такой вот он, DreamCast

■ Всего лишь зо $39.99 вы можете приобрести джойстик... для симулятора рыбной ловли от Sega! Абсурд, полный обсурд

Sound Blaster Live!. Кроме потрясающего качества здесь есть еще и 3D-звук, что обычному телевизору пока недоступно, а потому не используется в приставках. На платформе ПК идут жаркие споры о том, какая технология объемного звучания лучше – A3D или EAX. А в мире консолей этого просто нет.

Джойстики (геймпады), по словам тех же очевидцев, исключительно удобны и могут даже заставить забыть о себе, превращая нажатие клавиш в условный рефлекс. Однако, говоря о PC, прежде всего стоит вспомнить о его универсальности и о том, что сей "девайс" для него может производиться разными фирмами, разной формы, с разным колличеством рычагов и кнопок, то есть, на любой вкус. Стоит также помнить о том, что есть рули, педали, летные джойстики (у DreamCast, впрочем, тоже). Но на платформе PC все это пестрит разнообразием, в отличие от SDC...

Помнится, продавцы DreamCast, так же, как и сама Sega, очень громко кричат о 128-битном процессоре Hitachi SH4 (тактовая частота – всего 200 МГц). Хочется сразу сказать, что там присутствует 128-битный вычислительный блок, помогающий обрабатывать 3D. Однако он не является самостоятельным арифметико-логическим устройством (АЛУ). Он сопряжен с АЛУ, которое также выполняет целочисленные операции. Рассуждая таким образом, можно уверенно заявить, что Pentium – 80-битный процессор, поскольку может выполнять операции с плавающей точкой с соответствующими регистрами, и совсем не важно, что его АЛУ, с которым сопряжен блок математики с плавающий точкой, 32-битный, и в конце концов все расчеты производятся на 32-битном уровне. Абсурд, правда? Процессор явно проигрывает с разгромным счетом по производительности любому Pentium III и даже представителям семейства Celeron.

Есть еще один технически интересный момент – приставка работает не на CD-ROM, а на некоем GD-ROM, на который помещается не до 650 МБ (как у CD), а до 1 ГБ. Однако по этому параметру рассматриваемая консоль успешно проигрывает как PC, так и более современным приставкам, которые могут работать с дисками DVD. Один такой односторонний однослойный диск может вместить до 4,7 ГБ информации. Неизвестно, сколько слоев и сторон сможет читать Sony PlayStation 2 или X-Box, но ПК сможет все. Второй слой в DVD вмещает 3,8 ГБ. Таким образом, односторонний двухслойный диск может вместить 8,5 ГБ, двусторонний однослойный – 9,4 ГБ, а двусторонний двухслойный – 17 ГБ.

Sony PlayStation 2 vs "возможный" PC

Выйдя, приставка эта наделала много шума. Правильная маркетинговая политика производителя и технические особенности самой SP2 заставили японцев (в других странах устройство еще не продается) выстроиться в очереди к магазинам задолго до их открытия. Желающих сделать покупку оказалось столько, что гуманные японские продавцы дружно, как будто сговорившись, решили отпускать по 1 штуке в руки. В первые же дни продаж Sony во всей красе показала мастерство привлечения потребителей к хорошим продуктам, что позволило ей заработать немалые деньги. Был даже зафиксирован приезд жителя Парижа за тридевять земель для того, чтобы выложить в одном из токийских магазинов электроники 360 единиц американской зелени за консоль. Он это сделал и был явно доволен приобретением. Что же касается покупок приставки на территории нашей горячо любимой Родины, то появление этого чуда техники должно произойти в конце года, когда оно уже на чудо особо и не потянет. По прогнозам продавцов приставок, стоить PlayStation 2 будет около $400. Ходят слухи, что купить ее можно уже сейчас. Это происходит, якобы, при помощи вывоза товара путем розничных покупок, поскольку Sony запретила вывозить товар партиями – все будет в конце года. Цена – 600 USD. Собственно, хватит о ценах и длинных очередях.

■ PlayStation 2 ждет, когда загрузят первый в ее долгой жизни диск

К дискуссии DreamCast vs PlayStation 2. Вот Dead or Alive 2, который вышел на обоих консолях.
Слева – скриншот, снятый на DreamCast, справа – на PlayStation 2. Фанаты DreamCast, естественно, утверждают, что их игра лучше – указывая на плавное сглаживание текстур и отличную анимацию. Приверженцы PlayStation 2 тычут пальцем в четкое изображение, световые эффекты и яркие текстуры. Какая из них на самом деле лучше? А нам какое дело? Все равно игра на PC не выйдет.

■ Геймпод от PS2 – вы не смотрите, что он токой стронный, говорят, игроть в фойтинги но нем дико удобно. Но вот во все остольное...

Лучше рассказать о технической стороне дела.

PlayStation 2 (далее – PS2) основан на центральном процессоре Emotion Engine (или просто ЕЕ), разработанном совместными усилиями Sony и Toshiba. Выполняется он по технологии 0,18 мкм. Sony утверждает, что зто 128-битный процессор, и здесь же сознается, что в нем объединены 2 устройства операций с целыми числами разрядностью 64 бита (они-то и определяют всегда разрядность процессора), одно устройство матричной математики, выполняющее операции типа SIMD, обладающее разрядностью 128 бит, два независимых устройства векторных вычислений с плавающей точкой, устройство обработки изображений, позволяющее быстро воспроизводить видео по алгоритму MPEG 2, что, в свою очередь, дает возможность видеть в играх ролики потрясающего качества, а также крутить фильмы в формате DVD. Конечно, в качестве плеера DVD PS2 не очень хорош, так как не предназначен для вывода качественного пространственного звука Dolby Digital и не имеет такого количества связанных с просмотром функций, как видеоплеер, но вполне подойдет, если хочется посмотреть фильм, а не на чем. В процессоре также есть высокопроизводительные контролеры DMA. В качестве оперативной памяти ЕЕ использует Direct Rambus DRAM. Тактовая частота процессора – 300 МГц. Каждое устройство для операций с целыми числами способно выполнять одну команду за один такт. А поскольку их два, процессор имеет суперскалярность второго уровня. Это значит, что он может за один такт обработать до 2 команд. Умножим зто на 300 миллионов тактов в секунду и получим теоретическую пиковую производительность – 600 миллионов операций. А теперь ПК. Допустим, Pentium III 1 ГГц... Можно допустить и меньшую частоту, но зто не имеет значения: отставание все равно будет катастрофическим. К тому же мы берем потенциально возможный компьютер. Итак, одно устройство операций с целыми числами может выполнять три команды за такт (суперскалярность третьего уровня). 3 умножим на 1 миллиард, получим 3 миллиарда. 3 миллиарда против 600 миллионов. Разница – 5 раз в пользу Pentium III. Sony утверждает, что производительность процессора – 6,2 Гигафлопс (миллиардов операций с плавающий точкой в секунду). Это слишком резкое заявление. Три устройства работы с плавающими точками, два из которых могут обрабатывать числовые векторы. Даже если все они были бы абсолютно независимы и могли работать параллельно, то 3 х 300 в любом случае равно 900, то есть 900 Мегафлопс (миллионов операций с плавающей точкой в секунду). Здесь Sony явно посчитала за операцию подсчет с одним числом из вектора, в то время как операцией обычно считают полное выполнение команды со всеми числами. При таких рассуждениях у Pentium III 1 ГГц производительность оказывается на уровне 4 Гигафлопс, что тоже неплохо, учитывая, что Pentium III, благодаря NVIDIA GeForce 256, не должен производить трансформацию, а Emotion Engine на трансформацию и освещение "убивает" большую часть своих ресурсов. У процессора – 4 слоя метализации, напряжение – 1,8 В, общее число транзисторов – 10,5 миллиона, площадь кристалла – 240 мм2.

Объем памяти в новой приставке – 32 МБ. Unreal Tournament, Quake III Arena и многие другие игры хорошо работают в полных режимах (без урезания графики) только при 128 МБ. Обсуждение памяти закончено. Всем спасибо, все свободны...

Graphics Synthesizer. Так называется графический процессор Sony, встроенный в PlayStation 2. Честно говоря, он действительно, в отличие от своего "центрального брата по консоли", заслуживает похвалы, но достаточно однобокой. Дело в том, что здесь Sony ориентировалась на производительность. Эту задачу она выполнила лучше, чем кто-либо другой. Процессор может обрабатывать до 16 текселей одновременно (напомню, что NVIDIA GeForce 256 – 4 текселя). Мало того, он еще умеет перераспределять ресурсы. Например, маленькие полигоны обрабатываются со скоростью 75 млн. в сек., в других ситуациях – 50, 30 и 25 млн., соответственно, по усложнению многогранников. Последняя цифра абсолютно реальна: 25 млн. против 15 у GeForce 256 и 17 млн. у Quadro, нового процессора NVIDIA, позиционируемого как основа графической системы рабочей станции. Такая работоспособность, естественно, увеличивает производительность. Скорость заполнения текселями (а они тоже могут иметь упрощенный вид) – 1,2 млрд. против 540 млн. у Quadro и 480 у GeForce 256. Производительность действительно высока, но набор графических функций – как у Voodoo Graphics. Видеопамять – 4МБ и для текстур, и для кадров – ну точно, Voodoo Graphics.

Внимания также заслуживает процессор, управляющий вводом-выводом, он обеспечивает совместимость выводов для подключения устройств с USB, IEEE1394, а также запуск игр от первого PlayStation. Правда, что-то там у них не заладилось, и появился список, в котором более десятка игр, не работающих на PS2, а в совместимые порты "влазиют" только железки, которые были разработаны специально для зтой приставки или для простого PlayStation. К сожалению (или к счастью – "наши" побеждают), "на борту" нет модема, но может быть, он подключается снаружи?

Итог: быстро и круто, но навороты в AI, физмодели, анимации и т.д., если что, пойдут за счет урезания графики, плюс вышеприведенные недостатки... Итого: ПК снова впереди! PC only and forever!

PlayStation 2 вышла на рынок, будучи не "подкована" хорошим "софтом". На день начала продаж было всего восемь игр.

X-Box vs "возможный" PC

Microsoft X-Box, к сожалению, не вышел еще нигде, но уже кое-что известно о его начинке. Основой станет процессор от фирмы Intel, а не от AMD, как многие думали раньше. Это будет Pentium III с тактовой частотой 600 МГц и частотой шины 133 или 200 МГц. X-Box будет "нести на борту" 64 МБ оперативной памяти. Снова мало :(... Будет и жесткий диск объемом 8 ГБ. Графический процессор выбран, но не был объявлен. Известно лишь, что зто будет "камень" от NVIDIA из тех, что сейчас находятся в разработке. Его производительность составит 200 миллионов полигонов в секунду (другие параметры неизвестны). Это – один из процессоров NV11 или NV15. Кодовые рабочие названия у зтой фирмы всегда звучат как NV и некоторый номер. Единственный процессор, у которого зто название осталось навсегда, – NV1, самый первый продукт корпорации. Звуковой процессор еще не известен, но уже ясно, что он будет поддерживать 3D. Интересно, через какую акустику? Скорость чтения DVD-ROM – четырехкратная, то есть такая же, как у 36-скоростного CD-ROM. Четыре порта для джойстиков, порт расши-

Кривлянье веселого Роджера

"В результате рейда, проведенного сотрудниками милиции на московском рынке Горбушка, было выявлено десять точек, торгующих нелицензионными компакт-дисками."

"Петровка 38", передача на ТВЦ

Как это ни печально, но двигателем любой консоли в нашей стране является пиратство. Если есть пиратские диски – приставка продается, нет – и не надейтесь, что ее будут покупать. По этому поводу мы обратились к торговцам с Митинского рынка и Горбушки:

НИМ: Привет! Ребята. Дримкаст есть?

Пираты (хором): А куда ему есть? Вон лежит. За 270 зеленых.

НИМ: А чего это на одних коробочках логотип (спираль – прим. ред.) оранжевый, а на других синий?

Пираты (снисходительно): Синий – европейский. Оранжевый – японский и американский.

НИМ: Это значит, что игры от евро-версии не подходят к японской/американской и наоборот?

Пираты (шепотом на полрынка): Угу. Но за какие-то жалкие 100$ мы можем ее прочипить, и она станет "мультисистемной". То есть для нее будут подходить диски, в том числе пиратские...

НИМ: А что есть пиратские диски для Дримкаста?!

Пираты (с сожалением): Нет, и вряд ли появятся... Но вы все равно прочипьте, на всякий случай...

НИМ: А когда появится вторая Плэйстэйшон?

Пираты: В Москве японская уже появилась, чипить будем летом-осенью...

НИМ: Ребята, а когда Икс-Бокс появится?

Пираты: А... это чего?

Итак, констатируем факты.

Пираты не смогли сломать защиту DreamCast, или же производство пиратского диска стоит не дешевле лицензионного. Так что за судьбу этой консоли можно не волноваться.

С PlayStation 2 дело обстоит гораздо сумрачней, это самая раскрученная приставка, вряд ли стоит надеяться, что пираты обойдут ее своим вниманием. Правда, пиратские DVD-диски в России пока не печатаются (зато китайских полно, хотя они ненамного дешевле лицензионных). Поэтому можно надеяться, что у PlayStation 2 появится приличный сектор лицензионного рынка.

Самое таинственное будущее у X-box: если она будет использовать софт, совместимый с ПК, то вполне возможна нормальная торговля лицензионными играми.

рения (для подключения внешнего железа), подключение к локальной сети до 100 мегабит в секунду.

Наверное, я поверг всех в удивление. Почему при таком графическом процессоре будущего выбран простой Pentium III 600 МГц? В этом нет ничего удивительного, потому что процессоры от NVIDIA с каждым разом позволяют выполнять все более "красивые вещи" со все меньшими затратами ресурсов ЦП, постоянно совершенствуя прорисовку. Учитывая, что GeForce 256 уже сейчас может выполнять аппаратную трансформацию и освещение, трудно представить завтрашний день. Большего процессора, скорее всего, и не надо будет.

Позиционироваться приставка будет как игровой компьютер с закрытой архитектурой для домашних условий. Microsoft утверждает, что будет портировать все свои игры с платфомы PC на X-Box и обратно. Выйдет устройство в 2001-2002 году. Дождемся – посмотрим, на что оно способно...

Взгляд Ценнтеля Геймплея
Константин Подстрешный

Наивно полагать, что играбельность измеряется только количеством полигонов или частотой процессора. Уж больно часто мы обжигались об игры, которые обладали шикарной графикой и буквально нулевым геймплеем. Любому же, кто скажет, что приставки не могут родить хороших игр, можно смело указать в сторону Final Fantasy или Resident Evil. Пусть пойдут поиграют полчасика, а уж потом вернутся – брать свои слова обратно.

Everybody vs геймплей PC

Простота – вот основной козырь приставочников: им не приходится обновлять драйверы, гадать, пойдет ли игра на 64 Мб памяти или будет тормозить, заботиться о совместимости железа, делать апгрейды... Все, что нужно консольщикам – это вставить диск и начать играть, изредка поглядывая в Memory Card – приставки созданы для развлечения и не загружают своего хозяина излишней головной болью. Наверное, поэтому приставочный рынок игр в десятки раз больше PC.

■ Resident Evil: Code Veronico – представитель популярнейшей серии Resident Evil для DreomCost. Интересно, жодный Capcom переведет его но PC или нет?

У консольных разработчиков, в отличие от компьютерных, принято выжимать из приставки все. Видимо поэтому файтинги на DreamCast и PlayStation 2 лучшие в своем роде, а RPG признаны самыми захватывающими. Правда, это не значит, что на приставках выходят одни лишь хиты, отстоя там, не меньше, чем на PC.

■ Японскоя PlayStotion 2 с бозовым нобором игр

Но не все так плохо. На нашей стороне всегда остаются:

Стратегии – имхо, RTS, не говоря уже о варгеймах, всегда будут лучше смотреться на мониторе с высоким разрешением, чем на телевизоре. Подумайте, как бы выглядел консольный Старкрафт? Хотя вот WarCraft 2 и Dark Omen портировали на PlayStation – и ничего, играют.

Шутеры – хоть убейте, не пойму, как можно играть в Quake 2 на PlayStation. ПК всегда был оплотом настоящих FPS, мы с усмешкой смотрели (да, собственно, и будем смотреть) на любую популярную приставочную стрелялку.

Симуляторы – выход настоящих, не аркадных, симуляторов на приставках не то что маловероятен, он фактически невозможен (для того, чтобы заменить управление Flanker 2.0 с PC-шной клавиатуры на что-то получше, в комнату геймера нужно будет установить реальную пилотскую кабину, подключенную к приставке и телевизору).

Бой 1. Игры DreamCast vs Игры PC

Цена на DreamCast: около 280 $

DreamCast мертв! Он все еще продается, все еще идет рекламная компания Sega , для него даже разрабатываются игры, но это уже мертвая приставка. Она будет шевелиться еще полгода, до релиза европейской PlayStation 2, когда о ней забудут – так же, как в сейчас забыли о 3DO.

А ведь еще полгода назад, на пике популярности DreamCast, некоторые уважаемые компании пообещали перевести на нее с PC свои самые популярные игры. Например, Baldur's Gate и Quake III Arena. Обещают, что в Quake даже можно будет выходить в Internet и рубиться на серверах. Интересно, а серверы будут одни и те же для дримкастовцев и компьютерщиков? Если это так, то стоит пожалеть бедных консольщиков – без мышек они обречены. Некоторые компьютерные компании, которые изначально планировали выход своих игр для этой платформы, изменили свое решение, например, Outcast не выйдет на DreamCast.

Для DreamCast сейчас выпущено порядка пятидесяти игр, из них десяток – действительно отличных. Еще семьдесят находятся в разработке. В основном это либо файтинги и аркады, либо гонки. Но вряд ли список игр существенно пополнится за полгода. Увы, компании Sega не получится вернуть себе славу 90-х.

Бой 2. Игры PlayStation 2 vs игры на PC

Цена на PlayStation 2: около 360 $

Тут все гораздо сложнее. PlayStation 2 – эта та приставка, которая будет царить на рынке консольщиков еще минимум два года. Однако одновременно с релизом PS2 в Японии для нее был выпущен "стартовый" набор игр, из которых только две – Ridge Racer V (гонка) и Kessen (тактическая стратегия) – заслуживают внимания. Клево, да? Приставка есть, а играть на ней практически не во что. Спрашивается, зачем тот француз мотался в Японию?

Однако впереди у разработчиков и маркетологов SONY целых полгода до выхода европейской и американской версий PlayStation 2, и, можете поверить, они потратят это время с умом. И успеют выпустить достаточно хорошие тайтлы. Опять же почти все игры – это либо трехмерные action/adventure, либо файтинги, либо гонки.

Разработчики консольных RPG доделают свои последние игры для первой PlayStation и тоже переключатся на PS2. Так что очередными Final Fantasy X, XI, XII эта приставка обделена не будет. Но привычные для нас ролевки, основанные на AD&D, GURPS и пр., все равно будут появляться первыми на компьютерах.

Совсем скудно у новой приставки со стратегиями – хотя для PS и объявлен выход Age of Empires II, как-то с трудом верится, что наша любимая стратегия, с ее крохотными деталями, будет нормально смотреться на телевизоре. Возможно, на PlayStation 2 и появятся несколько трехмерных стратегий, вроде Kessen, но этим нас не испугать.

А вот чего стоит бояться, так это action/adventure и файтингов. Они, как это ни ужасно, будут, в большинстве своем, лучше, чем на PC. Уж больно много денег в них вкладывают гиганты приставочного бизнеса. И игры таких серий, как Resident Evil, Parasite Eve или Front Mission станут хитами. Жаль, если нам достанутся лишь крохи со стола консольщиков.

Бой 3. Игры X-Box vs игры на PC

Цена на X-Box: предположительно 300 $

Собственно, никакого боя и не получится. Поскольку выход X-Box намечен только на конец 2001 года, то информации о нем самом, кроме технических характеристик, крайне мало. Но зато уже известно, что Electronic Arts планирует выход большинства, если не всех своих игр на X-Box. Вообще складывается впечатление, что X-Box будет не что

■ Finol Fontosy IX выйдет этим летом на PlayStation, но не бойтесь, мы обязотельно тоже поигроем в нее. Розрабатчики из SquoreSoft уже почувствовали вкус писишных денег

иное, как компьютер, из которого выкинут все, что не нужно в играх. Видимо, поэтому еще двадцать известных игровых компаний объявили о своей готовности сотрудничать с Microsoft и выпускать игры для X-Box.

Скорее всего, игры, которые в 2001 будут году разрабатываться для компьютеров, станут одновременно портировать на X-Box,и наоборот. Одинаковая архитектура процессоров зто позволяет. Так что стоит ли нам бояться младшего, туповатого, но очень богатого (Microsoft намеревается вложить в X-Box порядка 3 миллиардов долларов) братца компьютеров, пока не ясно.

■ Скриншот снят из предложенного журнолистом ролика, деманстрирующега возможности навой платформы. Вы не паверите, но X-Bax далжен прасчитывоть токую грофику в реальнам времени!

Маленькое послесловие

Душевные муки терзали автора, он не знал, чем закончить статью, но тут мимо проходил хороший человек, посмотрел через плечо автора и сказал: "Напиши что-нибудь, доброе и душевное...". Так и поступим.

Доброе. Хоть DreamCast и помирает, но поживет еще полгодика, может даже, на нем за это время что-нибудь ценное выйдет, что потом выпустят на PC. PlayStation 2 опять же, протянет минимум до выхода X-Box, если только ее не подрежет таинственная консоль с рабочим названием Dolphin от Nintendo, что вряд ли. Мы же будем поглядывать косо на некоторые PS2-игры и заливаться слезами зависти или хохотать над приставочным убожеством. А об Икс-Боксе как конкуренте ПК думать пока рано.

Душевное. Ждите статью такого же плана не раньше, чем через два года, когда выйдет X-Box. Что ни говори, приставки есть приставки, а компьютеры есть компьютеры, и вместе им не сойтись.

Эргономика
современного рабочего места

■ Рис. 1. "Компьютерные" столы – нет ни копли свободного место (ни для робочих документов, ни для человеко). Это просто подстовки для PC

Напрасно вы думаете, что неудобный стол – малость по сравнению с медленным процессором, хилой памятью и скромным жестким диском. Ведь он может принести столько же мучений, сколько погибшая операционная система или плохая модемная связь. Поэтому перед покупкой нового компьютера или модернизацией старого внимательно посмотрите на свое рабочее место. Скорее всего, вы увидите себя сидящим перед замаскированным справочниками, папками и бумагами коньком-горбунком, который продавцы называли "компьютерным столом" (рис. 1). В действительности эта недорогая подставка для монитора, скворечник для процессорного блока и полочка для ма-а-а-ленького принтера называется "универсальной стойкой для компьютерного оборудования". Поместить туда что-либо, кроме компьютера, невозможно. Попробуйте положить пару справочников на клавиатуру и засунуть поудобнее ногу между принтером и башней, и вы получите приз от изготовителя "За самое рациональное использование компьютерной мебели". Защитники этого класса фурнитуры могут выдвинуть два весомых аргумента: чрезвычайно низкая цена и малый занимаемый объем. Здесь сразу можно возразить, что малый объем в наших небольших квартирах – это хорошо, но только когда он занят стиральной машиной. А вот когда этот объем целиком занимаете вы, практически слившись с компьютером, радость от экономии места пропадает. Ну а если говорить о цене, то полноценный рабочий стол не может стоить дешевле, чем SCSI-кабель. В этой ситуации цена однозначно отражает качество товара.

■ Рис. 2. Офисноя мебель совершенно не одоптировоно к компьютерной деятельности. Зоно досягоемости минимольно, о монитор всегдо ноходится под углом к человеку

Теперь перейдем ко второй чрезвычайно распространенной ситуации: у вас большой офисный стол, может быть даже Г-образный, модная выдвижная доска для клавиатуры и другие прелести (рис. 2). Здравый смысл диктует однозначное решение для местоположения монитора: в углу. Это означает, что у вас вскоре появится ярко выраженная левая или правая ориентация (согласитесь, выполнять несколько часов подряд команду "равнение на монитор" просто невозможно – необходимы перекуры). Поездки на кресле в дальние углы за дискетами и справочниками (если вам повезло и кто-то прикрутил к стулу колесики) развлекают, но сбивают с рабочего настроения. Ну а если вы вырастили из стандартных кирпичиков размером 80x120 см незаконченную партию в домино (каламбур, если приписать к некоторым последним словам букву "ТМ"), то получили среду обитания, а не рабочее место – можно ходить, добывать нужные вещи, создавать тайники и натыкаться на клады: на работу времени не остается.

Отдельную оду можно спеть выдвижным полкам для клавиатуры. Это закономерное явление, порожденное теснотой монитора в стандартных прямоугольных условиях обычного офисного стола. Как показали исследования, проведенные машинистками в рабочее время, их профессиональная болезнь (хроническое растяжение кисти) зачастую вызвана именно этими хитроумными приспособлениями (рис. 3). Оно и понятно: стандартная высота стола рассчитана на письменные работы (рис. 4), клавиатура на выезжающей подставке оказывается объективно ниже стандарта, что приводит к кистевым на-

■ Рис.3 Угол между локтем и кистью вызывоет постоянное нопряжение сухожилий и мышц, что ведет к хроническим ростяжениям кисти

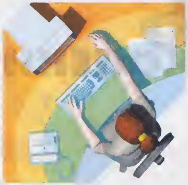
■ Рис.4. Локоть и кисть должны состовлять одну линию и "висеть" нод кловиотурой

пряжениям сухожилий и мышц рук. Конечно, мы не машинистки, но тоже интенсивно общаемся с клавой, и если вы не успели подцепить от подставки хроническое растяжение, которое лечится только хирургическим путем, то ежедневную усталость в кистях ощущаете точно.

Короче говоря, поверхностный анализ типичных условий бытия компьютерной братии показывает, что столы крайне неудобны в использовании, и происходит это не по причине плохого качества, а потому, что мебель используется не по назначению. Просторный деревянный стол предназначен бизнесмену, который с детства считал компьютер просто некрасивой неваляшкой, а не подслеповатому программисту; стандартный офисный аппарат – секретарше с компьютером ранга "калькулятор", а компьютерная стойка должна содержать сервер (и никаких справочников "Вся Москва" и кофейных чашек), к которому иногда подходит (а не подсаживается) станционный смотритель (а не пользователь).

"А что же тогда делать?", — спросите вы. Для начала давайте помечтаем о том,

По материалам дилерского отдела "Ergonomic Design"
Москва, Велозаводская д.4.
27275-24-31, 275-67-01,
276-44-57, 276-14-34.
E-mail: *ergonomic@mmserv.ru*



■ Рис. 5. Естественно расположить рабочее пространство "вокруг" работающего

каким должен быть специализированный стол для работы с компьютером, и попытаемся определить его характерные черты.

Базовой категорией в определении пригодности стола к несению компьютерной службы является его рабочая зона. Та часть столешницы, до которой работающий человек дотягивается рукой с прижатым к туловищу локтем, составляет ближнюю зону охвата, а место, куда он может добраться, вытянув руку полностью, образует границу дальней зоны. Естественным желанием всякого является способность дотянуться до любой точки стола, и это возможно в двух случаях:

1. Вы были выращены в военных лабораториях из пробирки.

2. Столешница располагается некоторым образом "вокруг" вас.

■ Рис. 6. Объем для расположения ног должен отвечать хотя бы требованиям Американского Национального Института Стандартов (ANSI)

■ Рис. 7. Полка над монитором защищает его от бликов и утилизирует "мертвое" пространство

Следующим принципиальным моментом является расположение монитора. Необходимыми и достаточными могут быть следующие критерии:

1. Монитор должен находиться прямо напротив пользователя.

2. Необходимо большое количество места для того, чтобы расположить перед ним клавиатуру и, если понадобится, бумажные документы.

Все это значит, что монитор должен стоять в самой широкой части стола (рис. 5).

Кроме того, нельзя сбрасывать со счетов критерий минимальной площади, доведенный до абсурда любителями "подставок для компьютеров". Но даже если вы – любитель поиграть в тетрис собственными ногами, и единственной вашей целью является уложить все конечности в немногочисленные свободные места своего любимца-коротышки, долго вы так не усидите. Во время компьютерных игр надо уворачиваться от монстров и сучить ногами, а неожиданно родившаяся идея ухода от налогов всегда сопровождается судорожным вытягиванием всех конечностей и победными криками, так что внутреннее пространство вашего рабочего места должно соответствовать всему этому (рис. 6).

Не забудьте и про монитор, на который всегда хочется положить кучку важных бумаг, которые неизбежно с него сползают. На наклонной поверхности удерживается только микроскопический сувенир, подаренный боссом после приезда из очередной командировки на Багамы, а ведь общая площадь, занимаемая вашим 17-дюймовым другом, просто колоссальна! Выход есть: обязательно нужна полка сверху. Помимо хранения нескольких килограммов макулатуры она сможет защитить ваш монитор от бликов искусственного и естественного освещения (рис. 7).

Обобщая все соображения, можно представить себе некую угловую структуру с лекальным передним краем. Она оптимальна по занимаемой площади (в углу комнаты). При этом "мертвое" недоступное пространство занято монитором, а сглаженный полукруглый передний край образует дугу вокруг пользователя, обеспечивая максимальную зону доступа.

Если данная и, на наш взгляд, вполне актуальная на сегодняшний момент тема заинтересует читателей, мы постараемся осветить ее более широко в дальнейших номерах "Навигатора". Как, например, сделать действительно рабочее место "под себя"; рассказать о нестандартных вариантах планировки рабочего пространства и т.д. А пока предлагаем вам взглянуть на предлагаемые "Ergonomic Design" базовые модели рабочих мест:

Угловой компьютерный стол ERGONOMIC PILOT-PROTM

Этот компактный угловой стол имеет прекрасные эргономические показатели. Достаточно сказать, что об-

ласть, до которой сидящий человек дотягивается, не напрягаясь, покрывает 92% полезной площади стола – клавиатура, рабочие документы, телефон и вся необходимая мелочь всегда находятся в зоне досягаемости (размер столешницы 130x130 см.).

Со столом дополнительно поставляются пристенные полки. Пространство на полках также входит в зону досягаемости работающего человека и предназначено для рабочих документов, справочников, CD-ROM, колонок, обеспечивающих идеальный стереоэффект.

Письменный стол с компьютером ERGONOMIC BUSINESS TM

Модель предназначена для дома и офиса и адаптирована к расположению вдоль стены (габариты столешницы 100x160 см.). Стол предусматривает два рабочих режима:

Интенсивное использование компьютера и второстепенная работа с документами.н

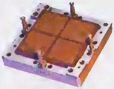
Традиционная "бумажная" работа со справочным использованием компьютера.

В заключение нельзя не отметить широкий выбор цветовых сочетаний – от стандартных "под дерево" (бук, вишня, орех) до цветных (черный, синий, зеленый, красный, серый, гранит, и т.д.), что позволяет действительно грамотно "вписать в интерьер" мебель данной торговой марки. Плюс сравнительно быстрое изготовление заказа – 7 рабочих дней. Изготавливается она, кстати, здесь, в Москве.

НОВОСТИ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Новости подготовил
Дмитрий Горяйнов aka Woolen

IBM Power4



Компания IBM разрабатывает принципиально новый микропроцессор. Суть коренных изменений в том, что процессоров теперь как бы два. То есть внутри одного процессора расположены два, у каждого из которых есть даже собственная отдельная кэш-память. Процессоры будут 64-разрядными. Тактовая частота кристалла – 1 ГГц, а системной шины – 500 МГц, количество транзисторов – 170 миллионов (вместе с кэш-памятью). В процессоре будут использованы медные проводники и транзисторы по 0,18 мкм. Со временем планируется перейти на 0,13 мкм.

В Power4 также будет использоваться (возможно, не во всех разновидностях) но

вая технология, разрабатываемая IBM и позволяющая повысить производительность микросхемы еще на 30%. Это – новый изоляционный материал, в качестве которого теперь выступит не двуокись кремния, а специальный шелк, что позволит снизить расстояние между (теперь уже медными) проводниками до 0,13 мкм.

На базе этого кристалла будут "строиться" компьютеры IBM RS/6000, в том числе и его разновидности, предназначенные для постройки суперкомпьютера "Blue Gene". Этот гигантский вычислительный агрегат собираются использовать для исследований белков и создания средств борьбы с болезнями, в первую очередь с раком. Современные компьютеры строятся особым образом и именуются кластерами. Для этого создается один рабочий блок (как правило, размером с небольшой шкаф), в котором есть процессоры, память и т.д. Далее эти блоки располагаются на своих местах (обычно в одном зале) и соединяются высокоскоростными каналами. Для них разрабатывается особое программное обеспечение, рассчитанное на параллельную загрузку разных вычислительных узлов. После этого весь машинный зал начинает работать как один компьютер. Такая система обеспечивает большие возможности для последующего "апгрейда", производимого путем расширения, подключением новых блоков и замены старых.

Pentium III 1 ГГц

8 марта корпорация Intel выпустила процессор Pentium III с тактовой частотой 1 ГГц. То есть, приведенный в одном из недавних номеров список разновидностей этого процессора уже устарел. Он венчался вариантом, "садящимся" в слот, у которого было 256 КБ внутрикристальной кэш-памяти, Advanced Transfer Cache, Advanced System Buffering, частота шины – 133 МГц и частота кристалла – 800 МГц. Изменился только последний параметр. Теперь существуют виды с частотой 850, 866 МГц и 1 ГГц (1000 МГц). На тестах SPECint2000 процессор показал результат 410, а SPECfp2000 – 284.

Гонка тактовых частот продолжается. Intel пытается разработать технологию, благодаря которой тактовая частота некоторых из уже существующих процессоров может быть повышена на 200 МГц. Таким образом, например, Pentium III 1 ГГц сможет работать на частоте 1,2 ГГц. Естественно, Intel разрабатывает технологии, благодаря которым будут продолжать увеличиваться тактовые частоты выпускаемых моделей. В будущем должны появиться процессоры Pentium III с частотой до 1,2 ГГц в обычном виде, без применения дополнительных "ухищрений".

Планируются и более высокие тактовые частоты.

Последнее время мы наблюдаем такую гонку между AMD и Intel, а за ними уже пытаются поспевать все остальные. Даже процессоры с архитектурами типа RISC, которые потенциально имеют больше возможностей для наращивания тактовой частоты, начинают проигрывать "камням" CISC от Intel и AMD. Все это на руку пользователям, ведь иначе самые "высокочастотные" современные процессоры вполне могли бы функционировать на частоте 200 МГц, а может быть, и меньше.

Перепрыгнуть барьер второй раз

Корпорация IBM разрабатывает технологию магнитной записи, которая принципиально отличается от того, что нам приходилось видеть до сих пор. Современные жесткие диски изготавливаются при помощи напыления феромагнетиков на поверхность диска. Запись происходит путем намагничивания отдельной области, чтение – путем улавливания того, как намагничена область. Но до бесконечности уплотнять диск не получится. Существует суперпарамагнитный барьер, равный 20 Гигабитам на квадратный дюйм. Суть его в том, что при определенной близости друг к другу мест считывания головка винчестера начнет видеть намагниченность других мест и получит помехи. Был изобретен (но не доведен до ума) способ записи до 40 Гбит на квадратный дюйм.

IBM предлагает еще одну технологию: винчестер покрывается сплавом железа и платины, который имеет структуру кристаллической решетки, в каждом из узлов которой находятся атомы и железа, и платины и может храниться 1 бит. Плотность записи будет превышать 1 Терабит на квадратный дюйм.

Celeron + SSE

29 марта корпорация Intel объявила о выходе процессоров Celeron с тактовыми частотами 566 и 600 МГц. Новые Celeron'ы по-прежнему обладают системной шиной в 66 МГц и внутрикристальной кэш-памятью второго уровня объемом 128 КБ. Однако у нынешних моделей есть 3 особенности. Во-первых, технология производства – 0,18 мкм. Во-вторых, они выпускаются в корпусе для посадочного гнезда FC-PGA на 370 контактов. Оно не совместимо с PPGA, для которого выпускаются остальные Celeron. В-третьих (самое главное!), новые Celeron могут выполнять команды Streaming SIMD Extentions, появившиеся в Pentium III в феврале 1999 года.

AMD Spitfire будет на рынке Celeron

AMD готовится к выпуску процессоров Spitfire. Эти кристаллы займут нишу на рынке процессоров для дешевых ПК, где господствует Intel Celeron. Корпорация рассчитывает, что новый кристалл будет более "популярен" в народе, чем нынешний "K6-2", и сможет отнять у процессоров Intel еще большую долю рынка.

Надежды Advanced Micro Devices подтверждает Dell Computers, вступившая в переговоры по поводу поставок в будущем этого "камня" для сборки компьютеров. Напомню, что это корпорация всегда была сторонницей Intel и совсем недавно пыталась доказать "хрупкость" архитектуры AMD.

Spitfire будет основан на ядре Athlon. Останется шина 200 МГц. Установка будет производиться в гнездо, а не в слот. Технологическая норма – 0,18 мкм. Предположительная тактовая частота – от 550 до 700 МГц (для начала). Кэш-память будет как у Celeron – 128 КБ внутри кристалла.

А. Савченко

В сеточку

Сети бывают разные. Есть рыболовные, а есть и любовные. Примерно посередине между ними... Впрочем нет: и рыболовные, и любовные сети предназначены для ловли кого-либо. Значит, на другом конце списка разновидностей сети стоят локальные сети, предназначенные для того, чтобы соединять... К сожалению, не сердца, а всего лишь компьютеры.

Одним из признаков неуклонного роста благосостояния жителей нашей необъятной страны считают постоянное увеличение числа домашних компьютеров (Приручение домашнего компьютера - отдельная история. Под маской мирного, белого, хотя и не пушистого изделия может скрываться дикое и своенравное существо. Причин одичания много, но, как и в мире животных и людей, основная - невнимание хозяина или хозяйки). Число домашних компьютеров растет еще и потому, что продолжающаяся технологическая гонка чрезвычайно затрудняет постепенную модернизацию вашего любимца, а отдавать машинку четырех-пятилетней давности за бесценок просто жалко. Оказывается проще приобрести новый компьютер, оставив старый юным членам семьи или просто "на всякий случай". А случай не замедлит себя ждать. И вот уже младший играет на новой машине, а старший, устав с ним бороться, включает "ветерана" и творит курсовую или дипломную работу. Но законченную курсовую надо напечатать, а принтер, конечно, подключен к новой машине, на которой именно сейчас проходит финальная схватка в Unreal, Quake, Tiberian Sun... нужное подчеркнуть - и прервать ее, конечно же, нет никакой возможности. Перетащить принтер можно один-два раза, потом это надоедает. К тому же после трудов праведных отдохнуть и расслабиться хочется и старшим. Но лохматое напоминание свое рабочее (точнее, игровое) место не покидает. И когда уже руки чешутся, а мысль о физическом воздействии становится все отчетливее, рождается идея, способная примирить враждующие стороны, предоставив им возможность решить споры в ином – сетевом пространстве. Ибо ничто так не успокаивает нервы, как виртуальное убиение ближнего своего...

Не возьмусь утверждать, что идея домашней сети родилась именно так, но описанный сценарий представляется вполне возможным.

Итак, первый и самый простой вид домашней локальной сети – соединение двух компьютеров, "живущих" в одной квартире. Основная цель – разделение ресурсов: принтер, модем (Интернет!), дисковое пространство, CD-ROM-привод, наконец. Вторая, не менее важная - сетевые игры. Никакой, даже самый умный искусственный интеллект по хитроумию и злокозненности не сравнится с человеком.

А два компьютера и кабель - это сеть? А три?

Соединить две машины можно множеством способов, в подавляющем большинстве используют тот или иной кабель. Самый старый метод соединения двух компьютеров - через COM-порты (RS-232) т.н. "нуль-модемным" кабелем. Множество программ еще во времена DOS поддерживали такое соединение: Desklink, Laplink, Lantastic, Norton PCAnywhere (http://www.symantec.com) и другие. Но самой распространенной программой, поддерживающей такое соединение (после Windows 9x, конечно, с его Прямым соединением (Direct connection)) является Norton Commander. Единственное, что требуется - одинаковые версии "Командира Нортона" на обеих машинах. Кабель сейчас проще купить в магазине, чем паять. Как ни странно, готовый кабель может обойтись дешевле, чем его составные части. Да и надежность готового изделия скорее всего будет повыше.

Схема "нуль-модемного" кабеля следующая:

для 25-контактных разъемов: 1..1, 2..3, 3..2, 4..5, 5..4, 6+8..20, 7..7, 20..6+8;

9-25: 1+6..20, 2..2, 3..3, 4 6, 5..7, 7..5, 8..4;

для 9-контактных разъемов: 1+6..4, 2..3, 3..2, 4..1+6, 5..5, 7..8, 8..7.

Главным недостатком соединения через COM-порты является низкая скорость, не превышающая 115200 бит/с, поэтому родилась идея соединять компьютеры через LPT-порт - порт принтера. Восьмиразрядный параллельный порт в самом простом случае обеспечивал вчетверо большую скорость. Потом появились улучшенные версии параллельного интерфейса - EPP, затем ECP. Скорость возросла, позволив подключать к разъему, от рождении предназначенному только для печатающего устройства, всевозможную периферию - сканеры, внешние жесткие диски, ZIP-дисководы и т. д.

Последние версии Norton'а (и, конечно, Windows 95, да что там Windows - даже MS-DOS 6.2) способны устанавливать такое соединение.

Распайка кабеля для соединения компьютеров через LPT-порт следующая:

1..7, 2..15, 3..13, 4..12, 5..10, 6..11, 7..1, 8..14, 9..16, 10..5, 11..6, 12..4, 13..3, 14..8, 15..2, 16..9, 17..17, 18..18, 19..19, 20..20, 21..21, 22..22, 23..23, 24..24, 25..25

Разумеется, Norton Commander сейчас может понадобиться только при отсутствии Windows, хотя в нем все заметно проще.

Важное замечание: настоятельно рекомендуется подключать и отключать кабели, особенно принтерные, от разъемов только на выключенном компьютере. Особенно на современных машинах, где электроника портов интегрирована на материнской плате. Отдельные продавцы компьютеров до сих пор не считают повреждение портов гарантийным случаем, обвиняя во всех грехах пользователя.

Описанными способами соединяют два компьютера (соединение "точка-точка"), при этом один служит "сервером", предоставляя свои ресурсы в пользование второму - "клиенту". При работе в DOS на "сервере" работать нельзя, он занят только одним -

предоставлением своих ресурсов “клиенту”. Доступ односторонний - от клиента к серверу, даже под Windows.

Никаких аппаратных средств, кроме кабеля, для таких соединений не требуется. Напомню: мы рассматриваем способы локального соединения двух машин. Соединение через модемы по телефону - в некотором роде уже разновидность глобальной сети.

Из беспроводных способов прямого соединения можно упомянуть соединение через инфракрасный порт. Поскольку ИК порт для программы выглядит как обычный последовательный или параллельный порт, никаких отличий, за исключением отсутствия кабеля, нет. Подобный способ актуален в основном для ноутбуков, “поголовно” оборудованных таким портом.

Соединенные даже таким простейшим образом компьютеры лучше, чем перенос файлов на дискетах, качество которых, похоже, ухудшается с каждым годом - в новых коробках Imation (бывшая 3M (http://www.3m.com) - ах, какие были дискеты лет пять назад!) или BASF (http://www.emtec-magnetics.com) попадается по паре неработоспособных дискет, а остальных хватает на две-три перезаписи. На Малой Арнаутской их делают, что ли?

Однако назвать такое соединение локальной сетью может лишь законченный оптимист. В полноценной сети все ее участники имеют равные и довольно широкие права (конечно, некоторые равнее, чем другие, но это нормально). Исключение - сеть с выделенным сервером, ресурсами которого пользуются все остальные, а он лишь служит. Но это не наш случай. Выделенный сервер в домашней сети - все-таки роскошь, а не средство...

Появившаяся в компьютерах довольно давно шина USB до сих пор эксплуатируется не слишком активно. Хотя предназначалась она для подключения периферии (как и все предыдущие), однако ее тоже можно использовать для передачи данных между компьютерами. Тайваньская компания Skymaster (http://www.skymaster.com.tw) выпускает различные USB-устройства. Соединить пару компьютеров через USB можно с помощью кабеля с оптронной развязкой (USB Smart Link 100) и входящей в комплект программы. С помощью другого устройства (Link200) можно построить на USB полноценную сеть размером до 16 машин. Третье устройство (USB to Ethernet Adapter) фактически выполняет роль сетевой платы на 10 Мбит/с, позволяя подключить компьютер через разъем USB к сети Ethernet. Идея весьма неплоха, поскольку сетевые платы не нужны, а производительность вполне приемлема. К тому же цены вполне конкурентоспособны.

Рассмотрев все экзотические варианты из серии “Эти русские готовы на все, лишь бы не строить нормальные дороги”, поговорим о создании локальной сети в ее традиционном понимании.

Очень маленькая сеть

В самом простейшем случае локальная сеть состоит из пары сетевых плат, соединенных кабелем с разъемами.

Если вам нужно соединить только две машины, можно использовать недорогие сетевые платы стандарта Ethernet на 10 Мбит/с с разъемом RJ-45 и отрезок кабеля - “витой пары” с разъемами RJ-45 на концах.

При таком соединении в кабеле используются две пары проводов. Перекрестив пары при монтаже разъемов (cross-over cable), мы соединяем вход одной платы с выходом другой. Устанавливаем платы в компьютеры, загружаем драйверы... сеть готова и работает! Можно пользоваться ресурсами обеих машин, принтерами, играть в игры по сети. Простейшие 10 Мбит/с сетевые платы стоят сейчас менее 10 долл. С соединительным кабелем чуть сложнее. Обычно кабель продается бухтами по 100-300 метров, и уговорить продавцов отрезать кусок нужной длины, возможно, удастся не в каждой фирме. А еще нужно, чтобы вам на кабель смонтировали разъемы, причем именно с перекрестной разводкой пар. Инструмент для обжима разъемов стоит от 10 до 100 долл., и приобретать его ради двух разъемов вы, конечно, не будете. В общем, конечно, проблема не является неразрешимой. Разумных людей среди продавцов сетевого оборудования, к счастью, достаточно, и, объяснив ситуацию, вы скорее всего получите и смонтированный кабель, и полезные советы.

Вы установили платы в компьютеры и соединили их кабелем. Осталось настроить программное обеспечение. Предположим, что у вас на компьютере стоит Windows 95, 98 или NT. Не слишком смелое предположение? Разумеется, установив сетевую плату, вы включите компьютер. Windows 9x обнаружит новое устройство. Если это плата Plug-and-Play, просто дайте системе дискету с драйвером. Если это старая ISA-плата, настраиваемая с помощью джамперов, приведите свойства платы в Системе (Control Panel|System) в соответствие аппаратным установкам. В Windows 95 для полноценной работы в сети следует установить протокол NetBEUI, Клиент для сетей Microsoft и Службу доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft. Протокол IPX/SPX - для

игры в старые игры, от DOOM и Quake до C&C. Для современных игр и доступа в Интернет, в том числе совместного, нужен протокол TCP/IP. В Windows 98 достаточно TCP/IP,

Клиента для сетей Microsoft и Службы доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft.

Щелкните правой кнопкой мыши на вашем принтере или любом из дисков. В контекстном меню вы увидите новую строку - Доступ. После того, как в свойствах Сети (Network) в Панели управления (Control Panel) вы нажмете кнопку Доступ к файлам и принтерам (File and printer sharing) и поставите галочки в обеих пунктах, вы можете открыть доступ к ресурсам вашего компьютера - полный, только на чтение (read-only) или зависящий от назначенного вами пароля. Доступ по имени пользователя требует наличия в сети компьютера под управлением Windows NT Server или Novell Netware.

В Windows 98 SE имеется встроенное средство для совместного - по локальной сети - доступа в Интернет через один модем. Пользователям предыдущих версий для этой цели придется установить отдельный пакет - WinGate (http://www.wingate.net) или WinProxy.

Итак, результат налицо. Все, что можно получить от локальной сети на две машины, вы получили. Если расширение сети не планируется, можно почивать на заслуженных лаврах.

Сетевая плата

В предыдущем абзаце мы с вами построили сеть на два компьютера на витой паре стандарта Ethernet 10Base-TX. Кстати, сетевые платы могут быть и 100-мегабитными. Тогда это Ethernet 100Base-TX. Производительность теоретически выше в десять раз - 100 Мбит/с. Платы дороже в 4-5 раз - 30-40 долл.

Сетевая плата (сетевой адаптер, Network Interface Card) является посредником между компьютером и сетью, передавая данные от процессора или из памяти машины другим компьютерам сети. Различаются сетевые платы по типу поддерживаемого сетевого стандарта (Ethernet 10 Мбит/с, Ethernet 100 Мбит/с, Gigabit Ethernet, FDDI и т.д.), виду используемых разъемов (AUI, BNC, RJ-45 в различных сочетаниях, оптические разъемы разных типов), разрядности и наличию дополнительных возможностей. Платы выпускаются с разъемом шины ISA (8- или 16-разрядные, самые старые), PCI (32-разрядные), а также VLB, EISA и др.

Наиболее современными сейчас (если не учитывать новинки, предназначенные для мощных серверов) являются платы для шины PCI.

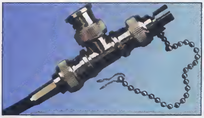
Эта шина есть в подавляющем большинстве современных компьютеров, начиная от последних 486-х и до новейших с процессорами Pentium III, Athlon, Xeon и даже Mac'ов. Платы для шины PCI поддерживают стандарт Plug&Play - автоматической настройки. Некоторые PCI сетевые платы могут работать в режиме Bus master - захвата шины, что ускоряет обмен данными между платой и памятью компьютера. Плата (и концентратор) могут работать в полнодуплексном (full duplex) режиме (только в сетях на витой паре или оптике). Одновременный прием и передача данных теоретически удваивают скорость обмена данными. Поддержка стандарта Wake-on-LAN позволяет удаленно включать питание ATX-компьютера. Для подключения к сети переносных компьютеров - ноутбуков (notebook) используют платы стандарта PC Card (Card Bus, PCMCIA) размером с кредитную карточку, устанавливаемые в специальный разъем на корпусе компьютера. Аналогично исполняют и модемные платы. Кстати, модем и сетевую плату часто совмещают в одном устройстве. Из-за небольших размеров для подключения сетевой вилки применяют отдельный разъем, подключаемый к плате миниатюрным коннектором. Конструкция не слишком прочная, поэтому лучше приобретать ноутбук со встроенной сетевой платой (обычно под витую пару), да и модемом. Тогда разъемы RJ-45 и RJ-12 расположены на корпусе компьютера.

Звезды, кольца, шины...

До появления витой пары сети строились на коаксиальном кабеле. Он

представляет собой центральный проводник в изоляции, помещенный в экранирующую оплетку, одновременно играющую роль второго проводника. Телевизионный антенный кабель "в разрезе" наверняка видели многие. Разные коаксиальные кабели отличаются волновым сопротивлением - это основной параметр такого кабеля. Телевизионный имеет волновое сопротивление 75 Ом, локальные сети Ethernet строятся на 50-омном кабеле RG-58A/U, в ушедшей в прошлое сети Arcnet использовался 93-омный кабель RG-62. Из этого следует, что телевизионный кабель неприменим для монтажа сети Ethernet (разработанная в России и довольно распространенная еще несколько лет назад сеть IOLANet использовала 75-омный кабель из-за его доступности. Производительность последней ее модификации достигала 25 Мбит/с), и наоборот - если телеантенну подключить через 50-омный кабель, приличной картинки не получишь.

Если вам нужно соединить два-три компьютера за небольшие деньги, вполне возможно использовать этот, хотя и устаревший способ. Благодаря шинной (bus) топологии такой сети, когда все компьютеры подключаются вдоль одного кабеля (шины), вам понадобятся только сетевые платы, кабель и разъемы. Платы нужны стандарта



10Base-2 с разъемом BNC (еще лучше универсальные (combo) - с двумя разъемами - BNC и RJ-45 - они немногим дороже. Заметим, что одновременное использование двух разъемов невозможно), Т-коннекторы (поставляются с платами) по числу плат, два 50 Ом "терминатора", один из которых - с заземлением в виде тросика или цепочки с клеммой. Терминатор представляет собой резистор сопротивлением 50 ом в BNC-разъеме. Он подавляет отражения сигнала на концах шины. Последний элемент сети - отрезки коаксиального кабеля с волновым сопротивлением 50 Ом (RG-58, он же РК-50-3-11) с разъемами BNC по числу соединений между машинами. Т-коннекторы надевают на разъемы установленных в компьютеры плат, к ним подключают соединительные кабели, образуя прямую линию из отрезков кабеля - "шину". На крайних в сети машинах один из двух разъемов на Т-коннекторе останется свободным - сюда устанавливаются терминаторы. Заземляющий проводник терминатора подключается к корпусу компьюте-

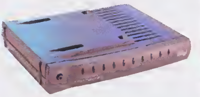
ра - только с одной стороны сети.

Основное преимущество у сети Ethernet на тонком коаксиальном кабеле (10Base-2, thick Ethernet, thicknet, cheapernet) одно - дешевизна при создании небольшой сети. Второе - бОльшая длина сегмента (по стандарту до 185 м, реально дальше, некоторые сетевые платы работают на расстоянии до 300 м) по сравнению с сетью на витой паре (100 м по стандарту, использование улучшенного кабеля позволяет заметно увеличить расстояние). Существует еще одна разновидность такой сети - на толстом коаксиальном кабеле (10Base-5, thin Ethernet, thinnet). Длина сегмента - 500 м. Для подключения узла сети к толстому кабелю используется дополнительное устройство - трансивер. Трансивер подсоединяют к кабелю с помощью специальной иглы ("вампира"). От него к компьютеру идет специальный трансиверный кабель длиной до 50 м. Толстый, или желтый (по цвету кабеля), Ethernet применяется для построения сетей большой протяженности или соединения удаленных сетей.

Недостатков у сети на тонком коаксиальном кабеле довольно много. Фундаментальный определяется шинной топологией. Нарушение контакта в любом из разъемов сети приводит к полной ее неработоспособности. Если в сети не два, а хотя бы 4-5 компьютеров, вероятность нарушения контакта заметно отличается от нуля. Второй недостаток - отсутствие гальванической развязки между компьютерами. Если два компьютера в сети подключены к разным фазам трехфазной сети (для одной квартиры это не актуально, а для соседних комнат в каком-нибудь офисе - даже очень), то между разъемом сети (а он металлический, неизолированный) и корпусом компьютера может быть напряжение до 110 В. Острые ощущения потрогавшему гарантированы. Третий - невозможность модернизации. Сети на коаксиальном кабеле имеют максимальную пропускную способность 10 Мбит/с. Сети на 100 Мбит/с строятся на витой паре или оптоволокне.

Способы построения качественной кабельной подсистемы локальной сети описаны в стандартах СКС - структурированной кабельной системы. Коаксиальные кабели при построении СКС не используются.

Сеть на витой паре или оптоволокне имеет звездную топологию. В центре звезды находится сетеобразующее устройство - концентратор (hub) или коммутатор (switch). К нему отдельными кабелями подключаются компьютеры, входящие в сеть, или другие концентраторы/коммутаторы, тогда сеть приобретает более сложную структуру. Плюсы такой топологии: нарушение контакта или повреждение кабеля приводит к отключению только одного компьютера, все остальные продолжают работать; наличие гальванической развязки между компьютерами сети. Сеть, построенная с соблюдением стандартов, служит долго, способна к модернизации путем замены только активного оборудования - концентратора и сетевых плат, без замены кабельного хозяйства. Только выход из строя центрального узла - концентратора приводит к прекращению работы всех подключенных к нему рабочих станций, поэтому весьма желательно обеспечить его бесперебойным электропитанием. Концентратор является многопортовым повторителем и по логическому устройству напоминает собранную в одну точку шину с разъемами. Сигнал любой рабочей станции так же слышат все участники сети, что не исключает конфликтов - коллизий, когда две станции одновременно пытаются передавать данные. Это приводит к задержкам в работе - поскольку канал на всех один, передача возможна только по очереди. Станции нужно дождаться прекращения чужой передачи, чтобы начать свою. Коммутатор - более сложное устройство, позволяющее создавать в сети виртуальные прямые соединения между взаимодействующими компьютерами. Когда одна из машин, подключенных к коммутатору, начинает передачу, коммутатор считывает адрес получателя и направляет данные прямо в нужный порт. Остальные станции этого даже не замечают и могут одновременно также обмениваться данными. Такая технология значительно повышает производительность загруженной сети. Еще поднять производительность позволит использование полнодуплексного (full duplex) оборудования.



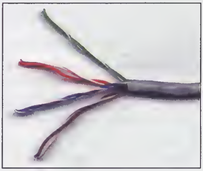
Кабель как жизненное пространство

Кабель типа "витая пара" (TP, Twisted Pair) состоит из изолированных проводников, свитых попарно и помещенных в общую оболочку. В большинстве случаев используется неэкранированная витая пара (UTP, Unshielded Twisted Pair). При повышенных требованиях к помехоустойчивости используется экранированная витая пара - (STP, Shielded Twisted Pair или FTP, Foiled Twisted Pair), у которой каждая пара проводов помещена в металлическую оплетку или экран из металлизированной фольги. Другая разновидность - S/UTP. Здесь неэкранированные пары помещают в общий экран. Еще более высокие параметры надежности и защищенности от электромагнитных излучений имеет витая пара с двойным экранированием S/STP (стоимость около доллара за метр), когда экранированные пары помещают во внешний общий экран. Для использования преимуществ экранированного кабеля все остальные элементы должны быть соответствующими - разъемы, розетки, промежуточные соединительные кабели (patch-cord), распределительные панели (если используются), а также активное оборудование. Правильно смонтированный экранированный кабель и экологически чище - он значительно меньше излучает наружу.

Проводники в кабеле бывают одножильные (solid), они применяются в большинстве кабелей, и многожильные (stranded). Многожильный кабель более гибкий, он применяется в основном для патч-кордов.

Кабель делится на категории по пропускной способности. Наиболее распространены сейчас Категория 3, предназначенная для создания 10 Мбит/с сетей (10Base-TX), и Категория 5. На кабеле пятой категории можно строить сети с пропускной способностью 100 Мбит/с (100Base-TX), а при идеальном исполнении – и 1 Гбит/с (1000Base-T) на расстоянии до 100 м. Для высокоскоростных сетей лучше использовать кабель более высоких категорий - 5е, 6 или 7. Он обеспечивает большую надежность, более высокую пропускную способность или большее расстояние до рабочей станции сети.

Внешняя оболочка обычно бежевая или серая, иногда другого цвета, но обязательно с маркировкой - категория, изготовитель, диаметр проводников. Оболочку оранжевого цвета имеет негорючий, более безопасный кабель. Существует кабель для внутренней прокладки - внутри здания и для внешней - с расширенным допустимым диапазоном эксплуатационных температур.



Витая пара обычно поставляется отрезками - бухтами по 1000 футов (305 м) в коробках. Конец кабеля выводят наружу. Бухта смотана так, что кабель можно разматывать, не вынимая бухту из коробки, просто потянув за наружный конец, что очень удобно. Кабель продается и отрезками меньшей длины, но встречаются они реже. Приобретать кабель следует с приличным запасом на случай ошибки в измерениях. К тому же часто предварительные оценки бывают занижены. Если останется лишний кабель, им можно подключить, например, телефон, точнее, модем. Витая пара пятой категории значительно лучше и помехоустойчивее, чем телефонная "лапша". Только подключать ее надо к распределительной коробке, а не к куску той же "лапши" у входа в квартиру.

Если кабель в помещении невозможно проложить вдоль стены или поместить в короб, его приходится прокладывать по полу. Для этого выпускается специальный кабель "для прокладки под ковром" (undercarpet), или напольный.

Производят кабель различные компании. Витую пару пятой категории делают как "брэнды" - Alcatel (http://www.alcatel.com), Belden, BICC, Lucent Technologies (http://www.lucent.com), Mohawk/CDT, Siemon Cabling, так и безымянные тайваньские производители. Кстати, разница в цене не слишком велика, вероятно, благодаря большим объемам производства у "брэндов". Кабель, соответствующий требованиям пятой категории, производят и в нашей стране. В продаже есть витая пара производства Саранского кабельного завода. Производится она на импортном оборудовании, пакуется в стандартные коробки по 300 м. Все это позволяет надеяться на возможность получения неплохих результатов. Осваивают производство витой пары и другие отечественные заводы.

Большая часть выпускаемого кабеля имеет четыре витых пары в единой оболочке, несмотря на то, что обычно (10Base-TX, 100Base-TX) используются лишь две пары. Все четыре пары использует лишь Gigabit Ethernet, а также использующий кабель третьей категории стандарт 100Base-T4, придуманный для внедрения стомегабитных сетей в организациях, где проложено очень много кабеля третьей категории. Это может служить примером того, что соблюдать стандарты полезно.

Для приема и передачи сигнала используются отдельные пары кабеля или отдельные оптические волокна. Благодаря этому возможны одновременные прием и передача сигналов (режим full-duplex).

На каком кабеле строить сеть? Рассмотрим простой пример - соединение 3-4 компьютеров. Недорогой 8-портовый 10 Мбит/с концентратор (производства CNet (http://www.cnet.ru, http://www.cnet.com.tw), D-Link) стоит сейчас примерно 40 долл., сетевые платы - 10-15 долл. Компьютеры, которые вы соединяете, находятся на приличном расстоянии - на разных этажах, в разных подъездах дома и т. п.

Конечно, можно использовать для нашей гипотетической сеточки кабель третьей категории. Он дешевле примерно вдвое - 0,1 долл. за метр против 0,25-0,39 за хороший кабель Категории 5. На 4 компьютера, расположенные на максимально допустимом расстоянии, потребуется 400 метров кабеля. Кстати, на коаксиале такую сеть не построишь. Расстояние в два раза больше допустимого для тонкого Ethernet. Стоимость активного оборудования при скорости 10 Мбит/с - около ста долларов. Экономия при использовании кабеля Категории 3 составит долларов 50-70. Приличные деньги. Но кабель этот вы проложите, протащите сквозь стены, протянете в стояках с этажа на этаж, закрепите и подключите. Все будет нормально работать. Через пару лет концентраторы и сетевые платы на 100 Мбит/с будут стоить столько, сколько сегодня стоят 10-мегабитные, гигабитные - как сейчас стомегабитные, а вам не будет хватать производительности сети для новой игрушки или для просмотра видеофайлов, лежащих на другом компьютере. Тогда вы вспомните, что дешевый кабель, проложенный когда-то, не позволит работать с большой скоростью. Еще вы вспомните, как трудно было прокладывать этот кабель, сколько сил и времени вы потратили, сколько сверл поломали... Задумаетесь... и отложите модернизацию до лучших времен. А если бы вы проложили кабель Категории 5, да с соблюдением требований к прокладке и разводке, то все, что нужно было бы сделать для увеличения производительности сети в несколько раз, это заменить концентратор и сетевые платы.

Недаром на правильно проложенную сеть дают гарантию 15-25 лет. Служат сети не меньше, а то и больше.

Кстати, об экономии. Отечественный кабель пятой категории стоит 0,17 долл. за метр.

Оптоволокно как среда для малых и домашних сетей практически не применяется. Причин две: высокая стоимость активного оборудования - концентраторов и сетевых плат для оптики – и сложность монтажа оптических разъемов на кабель. Сетевая плата на 100 Мбит/с (100Base-TX) от 3Com (http://www.3com.ru), Intel (http://www.intel.ru) или других "брэндов" стоит примерно 50 долл. Аналогичная плата вполне достойного уровня от фирм "второго эшелона" - 15-30 долл. "Безымянная" - около 10. Сетевая плата на 100 Мбит/с (100Base-FX) для оптоволокна стоит порядка двухсот долларов. Та же ситуация с концентраторами. Для качественной заделки разъемов, обеспечивающей минимальное затухание сигнала, необходимо оборудование стоимостью во многие сотни долларов и соответствующие знания и умения. Монтаж одного разъема стоит 15-20 долл. Преимущества оптики проявляются либо на больших расстояниях - сегмент в пару километров для нее не проблема, либо при необходимости обеспечения очень высокой пропускной способности. Gigabit Ethernet по оптоволокну (1000Base-X) обеспечивает надежную передачу данных, в зависимости от типа кабеля и оборудования, на расстояние от 300 м до 10 км. Потенциально через одно волокно можно пропустить 25000 ГГц (реально до 100), то есть пропускная способность оптики, в отличие от медного кабеля, ограничивается только возможностями активного оборудования сети, и один раз проложенное волокно будет служить очень долго, не требуя замены. Если его, конечно, никто случайно не оборвет.

Основные разновидности оптического кабеля - многомодовый, наиболее распространенный, и одномодовый, обеспечивающий большую скорость и большее расстояние. Первый обеспечивает скорость 10 Мбит/с на расстоянии до 2 км и 1 Гбит/с на 500 м (до 2 км со специальным оборудованием), второй - 10 Мбит/с на 50 км, 1 Гбит/с - на 10 км. Естественно, и одномодовый кабель, и оборудование для него заметно дороже многомодового. Диаметр стеклянной жилы многомодового кабеля составляет 50 или 62,5 мкм, диаметр с изоляцией - 125 мкм. Диаметр жилы одномодового кабеля всего 9 мкм, наружный диаметр также 125 мкм. Оптические кабели имеют довольно сложную конструкцию, призванную защитить оптическое волокно от повреждения, и содержат от одного-двух до нескольких десятков волокон.

"Хороший у вас план, товарищ..."

Если даже есть талант -
Чтобы не нарушить,
не расстроить,
Чтобы не разрушить,
а построить,
Чтобы увеличиться, удвоить
и утроить, -
Нужен очень точный план.

"Алиса в стране чудес",
слова В. Высоцкого

Домашняя сеть в широком понимании - сеть масштаба дома или не-

скольких домов (по-заграничному - масштаба кампуса - студенческого городка). В то же время небольшое число входящих в сеть рабочих станций позволяют считать нашу сеть сетью масштаба рабочей группы. Многие рекомендации статьи вполне приемлемы для построения сети небольшого офиса. Расстояния там меньше, что снимает многие проблемы. Применять к сети в 5-10 машин все принципы построения структурированных кабельных систем смысла нет, к тому же нам весьма желательно минимизировать затраты на ее создание. По возможности и, разумеется, не в ущерб качеству.

Тем не менее многие правила, применяемые в "больших" сетях, не следует забывать и в домашних условиях.

Первая стадия создания сети - предварительный анализ и планирование (как в любом серьезном деле). Оцените взаимное расположение компьютеров создаваемой сети и расстояние между ними. Мы создаем сеть на несколько компьютеров, находящихся в одном доме. Оценим расстояния, то есть длину соединительного кабеля. Если расстояния от всех машин до одной точки, весьма желательно, находящейся в одной из квартир "участников конвенции", не превышают 90-100 м, выбираем сеть звездной топологии на витой паре пятой категории с одним концентратором (hub'ом), который располагаем в центре "звезды". Если расстояния больше, но ненамного, все равно выбираем такую же сеть, но используем улучшенный или экранированный кабель. UTP Alcatel Hiperlan-E обеспечивает длину сегмента до 120 м при полном соответствии требованиям Категории 5 и до 215 м для 10 Мбит/с сети.

Если можно выделить две более-менее компактные группы, расстояние между которыми около 200 м, придется использовать смешанную схему и ограничиться скоростью 10 Мбит/с. Ставим в группах два 10 Мбит/с концентратора для витой пары, оборудованных дополнительным BNC-разъемом, и соединяем их коаксиальным кабелем. Более сложные варианты см. ниже.

Если расстояние еще больше – а это, скорее всего, или слишком большой дом, или уже соединение двух домов, – придется использовать толстый Ethernet и соответствующее оборудование, оптоволокно или радиосеть. Дело в том, что подключение толстого Ethernet-кабеля к сети производится специальным устройством, прокалывающим изоляцию - "вампиром" (18 долл.) с дополнительным кабелем (10-20 долл.). Разъем для подключения к плате или концентратору - AUI, который сейчас встречается редко. Потребуется соответствующий концентратор или переходник - конвертор AUI-UTP или AUI-BNC (20 долл.). Естественно, все перечисленное - в двух экземплярах. Толстый кабель к тому же дорог и неудобен в прокладке. Другой путь - использование активного устройства - двухпортового репитера (repeater) (60-200 долл.) и двух сегментов тонкого коаксиального кабеля. Тут возникнет другая проблема - где его поставить, как обеспечить электропитание и как защитить от чрезмерного любопытства "иных". Знакомые, чердак, железный ящик с замком внутри электрощита, возможно, есть и другие способы.

Модули Distance Extender Module, предназначенные для концентраторов 3Com, обеспечивают при скорости 100 Мбит/с расстояние между двумя концентраторами 100 м (по стандарту, между двумя концентраторами 100Base-TX расстояние не более 5 м) по витой паре (270 долл.), 412 м по многомодовому или 2 км по одномодовому оптоволокну (500 долл. за один модуль).

Чтобы соединить две удаленные точки оптоволокном, нужны концентраторы, оборудованные оптическим портом. Обычно такое устройство имеет от 4 до 24 портов RJ-45 под витую пару и 1-2 оптических порта или гнезда, куда можно установить соответствующий модуль, любой из выпускаемых - обычный 100 Мбит/с порт, оптический 10-100 Мбит/с или даже порт Gigabit Ethernet. 100 Мбит/с концентратор фирмы Compex на 8 портов стоит 130 долл. Оптический модуль 100Base-FX к нему - 140. Изделие 3Com дороже примерно в полтора раза.

Можно также использовать два оптоволоконных конвертора (Media Convertor), подключенных к AUI или обычным BNC/UTP-портам. Пара конверторов ценой примерно по 200 долл. позволяет передать 10 Мбит/с по многомодовому кабелю на расстояние до 2 км. По одномодовому - до 110 км, но кабель и конверторы намного дороже.

Если точек, удаленных более чем на 200 м, несколько, придется задуматься об оптической сети. Стоимость кабеля 2-6 долл./метр, 6-портовый 10 Мбит/с концентратор для оптического кабеля стоит 1200 долл., сетевая плата 100Base-FX - 200-300 долл.

Если проложить кабель невозможно, придется использовать радиомодемы Ethernet по 300-900 долл,: 2-10 Мбит/с, диапазон 2,4 ГГц, расстояние до нескольких километров. Может потребоваться разрешение Госсвязьнадзора. Другое решение - лазерные линки (лазерная атмосферная линия связи - ЛАЛС выпускается в Новосибирске). Расстояние до километра, необходима прямая видимость. Нарушить связь может только очень плохая погода. Существуют еще устройства инфракрасной связи, но работает она на очень малых расстояниях (десятки метров) и требует прямой видимости или надежных отражений от стен, потолка и т. п.

Кабельщик

Самый простой, но не слишком эстетичный и надежный способ прокладки кабеля - пробросить его через окна по улице. Плюс только один - легко и просто. Если наискосок - сбросили конец веревки или самого кабеля на землю и занесли, насколько нужно. Не зацепите чужой подоконник. Вполне применимо для временного соединения соседних квартир, если нет желания лезть в стояк или сверлить стены. Не забудьте надежно закрепить подвешенный кабель и провести через окно так, чтобы его не пережала случайно захлопнувшаяся форточка. Недостаток: воздействие агрессивной окружающей среды - мороз, солнце, лед, кислотные дожди и прочие атмосферные явления приводят к быстрому старению кабеля, потере электрических параметров и ухудшению связи. Возможное решение - использование кабеля, предназначенного для внешней прокладки (outdoor). Следующий недостаток - кабель, протянутый вдоль стены многоэтажного дома, невозможно закрепить, если вы, конечно, не опытный альпинист. При большой длине кабель в верхней части работает на разрыв и может быть поврежден сильным ветром, снегом и т. п. Решение - поместить кабель в металлорукав. Его можно закрепить на концах. Он предохранит кабель как от обрыва, так и, в некоторой степени, от окружающей среды. Металлорукав неплохо покрасить в цвет стены дома. Он не будет привлекать внимания, а хорошая краска защитит металл от коррозии. Правда, кабель в металлорукаве - довольно объемная конструкция и, болтаясь близко от чужих окон, может подвергнуться разному воздействию - от осмотра до грубого обрезания и хищения с целью последующего использования в качестве бельевой

веревки, поскольку другие бытовые применения придумать трудно. Здесь следует вспомнить о важности хороших отношений с соседями. Поговорите, предупредите, спросите, не возражают ли... "Будьте вежливы - и люди к вам потянутся..."

Однако если вам нужно соединить два рядом стоящих дома, приемлема именно уличная прокладка кабеля, поскольку альтернатива - изучение кабельных колодцев - много сложнее. Хотя налаженный контакт с работниками ДЭЗа, РЭУ, или как там теперь называются ЖЭКи, весьма вероятно, позволит решить и эту непростую задачу. Само собой, прокладка кабеля под землей для него гораздо лучше. Если же все-таки придется тянуть кабель по воздуху, имейте в виду, что кабель крепится не сам по себе - он не выдержит даже веса пары присевших на него ворон, - он подвешивается к натянутому между домами и надежно закрепленному стальному тросу. В природе существуют так называемые самонесущие кабели, у которых трос является частью конструкции, но для нашей сети это слишком экзотическое решение - витую пару, да и коаксиал в таком исполнении не делают. Только оптические и специальные кабели. Для внешней прокладки рекомендуется экранированный кабель. Экранирующая оплетка должна быть надежно заземлена, но только с одной стороны - см. выше о разности потенциалов.

Если проложить кабель снаружи невозможно - по вышеописанным причинам или просто потому, что ваши окна и окна вашего будущего партнера по сети находятся на разных сторонах дома, - придется прокладывать кабель внутри дома. Возможна и обратная ситуация - проложить кабель внутри невозможно по причине особенностей взгляда на жизнь кого-то из жителей дома или представителей администрации. Тогда придется вернуться к внешней прокладке.

Наиболее простой вариант - все машины в одном подъезде. Тогда потребуется прокладывать кабели только с этажа на этаж. Наличие в подъезде стояка для вертикальной прокладки кабелей гарантировано. Несколько более сложный - компьютеры расположены в разных подъездах. Кроме вертикальной прокладки в стояках придется тянуть кабели через чердак.

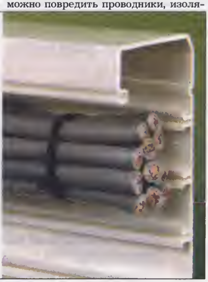
Внимание: прежде чем пускаться в авантюру самостоятельной прокладки, оцените свои силы и способности. Вам придется работать внутри щитов силовой электропроводки, рядом с проводами высокого напряжения. Если есть хоть малейшие сомнения в собственных способностях и возможностях, обратитесь к профессионалам - в данном случае к электрикам, обслуживающим ваш дом. Думаю, достигнуть консенсуса вполне возможно. Кроме того, при нынешней, увы, вполне обоснованной моде на железные двери распределительные щиты могут оказаться "за семью замками". Вам понадобятся хорошие отношения с жильцами всех этажей, через которые придется тянуть кабель. Или твердое слово местного электрика. Если вам придется класть кабель между двумя подъездами, а это означает - через технический этаж, то есть чердак (это лучше, чем через подвал, т. к. проще, к тому же на чердаке сухо), а они тоже сейчас заперты, вам понадобятся ключи, а скорее всего, и помощь того же электрика или слесаря, их имеющих.

Кабельный стояк - одна или несколько межэтажных вертикальных шахт небольшого диаметра - 10-15 см. Через них проходят силовые, телефонные, антенные кабели, пожарная сигнализация и т. п. Расстояние от вашей квартиры до электрощита может быть разным - от нуля (в коридоре, прямо за стенкой) до нескольких десятков метров (на другом конце коридора).

Существуют также водопроводный, противопожарный и вентиляционный стояки. Сразу замечу, что отечественные строительные нормы (СНИП) категорически запрещают прокладку какой-либо проводки в вентиляционных шахтах. Связано это с пожарной безопасностью. Кабель, а точнее его изоляция, довольно хорошо горит, и по нему огонь может распространяться по этажам. К тому же подавляющее большинство кабелей делается с изоляцией из ПВХ (PVC) - поливинилхлорида, недорогого пластика, который при горении выделяет чрезвычайно ядовитый дым, содержащий соединения галогенов, в основном хлора. Существуют кабели с изоляцией из материалов, не содержащих галогенов, с повышенной сопротивляемостью горению. Обозначают такие кабели LS0H или LSZH - Low Smoke Zero Halogen. Они заметно дороже, хотя, конечно, безопаснее. Тем не менее строительные нормы, как и армейские уставы, следует соблюдать. Они тоже часто пишутся кровью. Лишние десять-двадцать метров кабеля намного дешевле, чем возможные последствия.

Выходы кабельных стояков располагаются обычно внутри электрического щита, в котором расположены электрические счетчики, защитные автоматы - "рубильники" или "пробки" и прочее оборудование. Обратите внимание, что силовые и информационные - телефонные, антенные и т.п. - кабели протянуты в разных трубах-стояках, на расстоянии друг от друга. Прокладывать кабель нашей локальной сети следует подальше от силовых проводов и, если вдруг где-то придется тянуть его по потолку, от люминесцентных ламп.

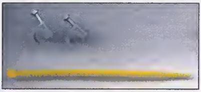
Скорее всего внутри щита будет несколько труб-стояков и места для кабеля окажется вполне достаточно. Тащить кабель, естественно, проще сверху вниз. Чтобы кабель не путался в уже проложенных, можно предварительно пропустить в трубу тонкий трос, веревку с грузиком на конце или отрезок жесткой проволоки. Кстати, вместе с кабелем неплохо протянуть какую-нибудь веревку или трос - пригодится, если вам впоследствии понадобится проложить дополнительные кабели. При профессиональной прокладке используется гибкий стеклопластиковый пруток. Будьте осторожны - не повредите уже проложенные провода. И не суйте голову глубоко в щиток - там могут быть весьма поразному проложенные провода, в том числе высокого напряжения. Естественно, прокладывать кабель следует вдвоем - один сверху, второй этажом ниже. При прокладке не помешает фонарик и какая-нибудь связь, хотя бы радиотелефон-трубка, чтобы не пугать криками местных жителей. Не прикладывайте слишком большие усилия к протягиваемому кабелю - можно повредить проводники, изоля-



цию, экран или просто нарушить геометрию, что приведет к ухудшению параметров. Не перегибайте кабель.

Через чердак кабель тянуть не слишком сложно. Кабельный стояк имеет выход на чердак - там проходят антенные кабели. Лишний кабель, скорее всего, не будет слишком заметен, а то, что чердак надежно заперт, обеспечит ему дополнительную безопасность. Учитывайте только ограничения на максимальную длину кабелей.

Прокладываемый кабель нужно крепить. Обычно используют одноразовые (нераскрывающиеся) полиэтиленовые стяжки, притягивая кабель к элементам конструкции шкафа или специальным самоклеящимся площадкам. Раскрывающиеся не так надежно фиксируют кабель. Не крепите его к другим кабелям, особенно силовым. Во-первых, это небезопасно, во-вторых, близко расположенный силовой провод может создавать помехи.



К стене или потолку кабель крепят чаще всего пластиковыми скобами с гвоздем. Если стена из слишком прочного материала, можно использовать термоклей. Его с помощью пистолета наносят на стену или кабель и прижимают на несколько секунд. Легко, просто, хотя и не слишком эстетично. Прочности соединения достаточно, чтобы удержать один-два кабеля витой пары. *Не стоит капать горячим клеем на руки. Он липнет и остывает не сразу, гарантируя болезненный, хотя и не сильный ожог.*

В тех местах, где кабель касается острых металлических краев, проходит через отверстия и т.п. - он требует дополнительной защиты. Наденьте на него отрезок металлорукава или хотя бы пластиковой трубки - "кембрика", и закрепите. На выходе из металлорукава, имеющего довольно острые кромки, на кабель следует надеть "кембрик" или хотя бы обмотать его изолентой.

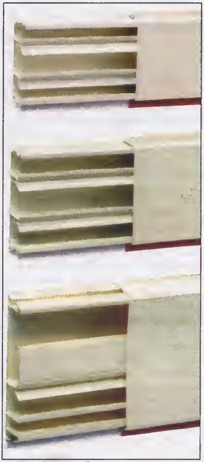
Защитить кабель от посторонних глаз, рук и ног (споткнуться о кабель неприятно, а сдернуть со стола системный блок - вдвойне), да и придать проводке эстетичный вид можно, используя кабельный канал, он же электрический плинтус. Разновидностей по внешнему виду, качеству и цене очень много.

Большинство каналов - белого цвета, хотя бывают и цветные - серые, бежевые и т. п. Изготавливаются обычно из пластика, иногда из алюминия. Цена определяется именем изготовителя, качеством и внешним видом.

Каналы небольшого сечения бывают самоклеящимися, остальные крепятся к стене обычными шурупами. Если бетонная стена слишком прочна для того, чтобы вбить в нее гвоздь или просверлить отверстие под дюбель, можно использовать клей - так называемые "жидкие гвозди". Очистите участок стены от обоев, штукатурки, побелки и прочего мусора, иначе клей не будет держаться. Просверлите в плинтусе отверстия диаметром 3-4 мм с шагом 30-40 см (или меньше, если плинтус большой и тяжелый) и нанесите на эти отверстия (со стороны, которая обращена к стене) по хорошей капле клея. Когда вы прижмете плинтус к стене, клей размажется по ней, а часть его продавится сквозь отверстия, образовав "грибок", который обеспечит надежное крепление. Единственная трудность - клей застывает в течение 24 часов. Вам придется придумать, как зафиксировать плинтус почти на сутки - мебелью, мешочками с песком и т. д. Если стена неровная, прижать плинтус будет непросто.

Кабельный канал состоит из основы и крышки. Внутри при достаточных размерах формируется несколько перегородок, разделяющих кабели разного назначения. Серьезная фирма-изготовитель выпускает множество каналов разного размера и имеет всю номенклатуру аксессуаров для монтажа, сопряжения в углах и установки розеток - прямо на плинтус или рядом. Выбирают кабельный канал по цене, внешнему виду и вместимости - с 3-4 кратным запасом по внутреннему сечению на случай расширения вашей сети.

Кабельный канал можно использовать в квартире. Хороший канал, установленный аккуратно, с использо-



ванием "родных" углов, рамок и розеток, надежно защищает кабель, да и глаз радует. Кстати, применение его гораздо шире, чем защита одного кабеля локальной сети. Можно с его помощью установить электрические розетки не там, где это сделали строители много лет назад, а там, где это удобно вам, одновременно избавившись от путающихся под ногами удлинителей. Поставьте розетку с контактом заземления, подключите его и обеспечьте наконец вашему компьютеру комфортные условия работы.

Заземляющий провод подключается к электрическому щиту. Если у вас электрическая плита, дом оборудован надежным заземлением. На металлическом корпусе щита вы увидите ввернутые болты, под часть которых уже подложены провода. Это и есть заземляющие контакты.

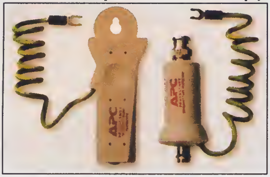
Очередное замечание по электробезопасности: делайте только то,

с чем вы уверены, что справитесь. ***Напряжение 220 В опасно для жизни.*** Профессионал подключит все так, как надо, и без риска для вашей жизни и вашей техники.

Проверьте контакт индикатором - нет ли там "фазы" - вы могли выбрать не тот контакт, мог ошибиться монтажник... Всякое бывает. Заземляющий провод должен быть медным, одножильным и иметь сечение не менее 2,5, а лучше 4 мм^2 (Сечение - площадь поперечного сечения проводника. Диаметр равен соответственно 0,9-1,1 мм).

Когда вы подключите компьютер и фильтр - вы ведь пользуетесь сетевым фильтром? - к розетке с заземлением, красный индикатор (фильтры APC SurgeArrest, "Пилот" последних модификаций), давно вас раздражавший, погаснет, говоря о том, что наконец-то машина работает так, как рассчитывали ее изготовители.

При наличии нормального заземления можно использовать приспособление ProtectNet (APC, Tripp Lite), защищающее сетевую плату и модем от импульсных помех и перенапряжений в локальной или телефонной сети. Устанавливается оно между сетевым кабелем и сетевой платой и заземляющим проводом подключается к корпу-

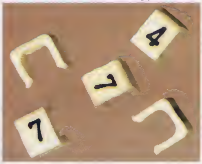


су компьютера.

При прокладке кабеля вам придется сверлить отверстия в стенах. Настоятельно рекомендуются высококачественные сверла - это сильно экономит время и силы. Кстати, тезис относится и к любому другому инструменту. Прежде, чем сверлить, убедитесь, что вероятность попадания в электропроводку полностью исключена. Но даже тогда держите дрель только за изолированные части. Здоровье не купишь. Если сверло уперлось в камень и не идет дальше - возьмите пробойник или шлямбур и вручную, с помощью молотка, расколите камешек. Можно сверлить дальше.

Не следует забывать о необходимости маркировки кабеля. Разбираться в сети, в которой больше одного кабеля, гораздо проще, когда для того, чтобы понять, куда идет тот или иной кабель, достаточно посмотреть на номер на нем. Альтернатива довольно мрачная - прослеживать кабель по всей трассе. Маркировка может быть

разной - цифровой, буквенной или любой другой, лишь бы кабель можно было однозначно идентифицировать. Обозначения могут наноситься фломастером, с помощью самоклеящихся маркеров - просто нарезанных кусочков бумаги с номерами или защелкивающихся на кабеле пластиковых скобок с цифрой, буквой или наборных, с гнездом под обозначение. Самоклеящийся маркер можно купить в виде листа или блокнота с листочками с разными буквами и цифрами или сделать самому из самоклеящейся бумаги или лейкопластыря. Фирменный, правда, попрочнее. Защелкивающийся продают пакетиками по сотне штук одного знака, что довольно неудобно для небольшой сети. Размер скобки должен соответствовать диаметру кабеля, для стандартной витой пары - 5-6 мм. Достоинства того и другого типа



маркера являются продолжением его недостатков. Самоклеящийся имеет практически нулевую толщину, поэтому кабель с нанесенной маркировкой спокойно проходит через отверстия. Однако из-за малой поверхности маркер легко сорвать, протаскивая кабель через отверстия. По этой же причине его трудно найти на кабеле. Защелкивающийся маркер легче найти на кабеле, но еще проще сорвать в отверстии, поэтому лучше устанавливать его, уже протянув кабель.

Подключайся!

Итак, кабель проложен, закреплен и промаркирован. Теперь нужно установить на него разъемы. Существует несколько стандартных схем разводки проводников в разъеме или розетке: T568A, T568B, USOC, AT&T 356 A для четырех витых пар, 10Base-T (IEEE802.3) и Token Ring (IEEE802.5) - для двух пар. Витые пары в кабеле различаются по цветам. Каждая состоит из двух свитых проводников в цветной изоляции, один - сплошного цвета, другой - того же цвета, но с белыми полосками

Стандартная нумерация пар: 1 - синяя, 2 - оранжевая, 3 - зеленая, 4 -

EIA/TIA 568 B

коричневая. Рекомендованная схема разводки - EIA/TIA 568B (T568B):

1 - оранжевый с белым, 2 - оранжевый, 3 - зеленый с белым, 4 - синий, 5 - синий с белым, 6 - зеленый, 7 - коричневый с белым, 8 - коричневый.

В розетке контакты пронумерованы. Нумерация в вилке - со стороны кабеля, слева направо, если держать вилку защелкой вниз.

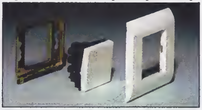
В структурированной сети для подключения кабелей к активному оборудованию - концентратору используется распределительная панель с разъемами, позволяющая осуществлять оперативную перекоммутацию с помощью коротких отрезков кабеля с разъемами - патч-кордов Представляется, что в сети наших масштабов этот элемент можно исключить. На другом, клиентском конце кабеля может быть или просто разъем, подключаемый к сетевой плате, или розетка. Кабель в этом случае подключается к розетке, которая устанавливается на стену или мебель. Сетевая плата в компьютере соединяется с розеткой патч-кордом необходимой длины. Розетки используются с витой парой. Розетки под коаксиальный кабель - не слишком оправданная роскошь и большая редкость.

Все пассивные элементы сети - разъемы, розетки, патч-корд - должны соответствовать требованиям заданной категории, обычно пятой.

Патч-корд выпускается длиной от 0,5 до 5 м, категории от 3 до 7, экранированный или неэкранированный. Он бывает разных цветов, облегчая поиск нужного при большом их количестве. Если он всего один, цвет, естественно

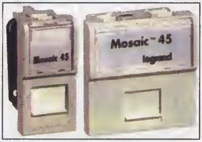
выбирается по наличию в продаже или эстетическим соображениям, чтобы сочетался с мебелью, шторами или обоями. Естественно, можно изготовить патч-корд самостоятельно. Разводка очень простая - 1..1 ... 8..8. Только соблюдайте стандартное расположение пар кабеля. Обращенный (cross-over) шнур применяется для соединения двух рабочих станций без использования концентратора. Разводка следующая: 1..3, 2..6, 3..1, 4..4, 5..5, 6..2, 7..8, 8..7. Есть другой вариант: 1..3, 2..6, 3..1, 4..7, 5..8, 6..2, 7..4, 8..5. Выпускаются и оптические патч-корды.

Розетки бывают внутреннего монтажа - в коробке, устанавливаемой в полости стены, или внешнего - на поверхности стены. Второй - проще, пер-



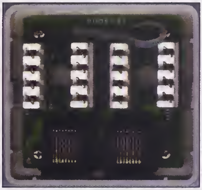
вый - эстетичней, и розетка занимает меньше места. При внешнем монтаже корпус розетки крепится к стене шурупами или двусторонней липкой лентой.

Еще один способ - установка розетки, обычно модульной, в рамку, монтируемую на кабельный канал. Для надежного крепления и достойного, радующего глаз внешнего вида плинтус, рамка и модуль розетки должны соответствовать друг другу, т.е. у них должен быть один производитель. Ставить хорошие (дорогие) розетки на дешевый кабельный канал можно, это позволит немало сэкономить, обеспечив высокие электрические параметры, но вид при этом несколько пострадает. Цена розетки пятой категории – от 3 до 20 долл.



Проводники подключают к розетке различными способами, это определяется изготовителем розетки. Зачищать проводники не требуется, достаточно снять внешнюю изоляцию. Для этого есть специальный инструмент (stripper), но при должной аккуратности и малом количестве разъемов можно обойтись острым ножом. Не обязательно прорезать изоляцию на всю глубину, достаточно сделать кольцевой надрез и согнуть. В материал изоляции специально вводят мел, чтобы она легко трескалась по линии надреза. В соответствии с требованиями Категории 5 расплетать проводники каждой пары для монтажа можно на длину не более полудюйма - 12,5 мм.

Стандартные способы подключения - разъемы Тип 66 (только категория 3), Тип 110, Krone, KATT. Разъем состоит из пары ножевых контактов. При вдавливании ("забивке") проводника лезвия прорезают изоляцию и обеспечивают надежный контакт.



Отличаются разъемы взаимным расположением ножей. Krone несколько надежнее, чем Тип 110. KATT проектировался позже всех и имеет более высокие характеристики. Забивка проводников в разъем производится специальным инструментом, соответствующим типу разъема. Самый дешевый инструмент стоит менее двух долларов. Для домашней сети его сро-

ка службы вполне достаточно. Высокими параметрами обладает модуль 808 фирмы ITT Cannon. Он имеет самые малые габариты и монтируется без инструмента. Подключение проводников к розетке фирмы Legrand производится поворотом контактного элемента - диска со вставленным в него проводом обычной отверткой на 90°.

К концентратору и сетевой плате витая пара подключается разъемом типа RJ-45 (если не используются розетки и патч-корды). Внешне разъем похож на телефонный (модемный) RJ-12, но шире, т. к. имеет восемь контактов. Вилка (jack, modular plug) должна быть соответствующей категории. Существуют разъемы 3, 4, 5, 5е, и 6 категории. Категория 7 использует разъемы иной конструкции. Для одно- и многожильных проводников используют вилки с контактами разной конфигурации - с тремя и двумя ножами. Для экранированной витой пары применяют соответствующие - экранированные – вилки. Обычные вилки пятой категории стоят 0,5-1 долл., экранированные - около доллара.

Существует два вида обычной вилки - без вставки и со вставкой. В первом варианте провода вставляют непосредственно в вилку, затем вилка обжимается инструментом. Во втором варианте провода вводят во вставку, ее вставляют в вилку, которую затем обжимают инструментом. Провода зачищать не требуется. Достаточно снять наружную изоляцию на длину около 20 мм. Пары развивают до края оболочки и раскладывают в порядке, соответствующем выбранной схеме разводки. Провод 6 пересекает провода 4 и 5 на расстоянии не более 4 мм от края оболочки. Провода вводят во вставку и обрезают по ее краю. Вставку вводят в корпус вилки так, чтобы она защелкнулась. Для вилки без вставки разложенные по порядку провода обрезают на расстоянии 14 мм от края оболочки и вставляют в корпус вилки. Оболочка кабеля должна войти внутрь разъема не менее чем на 6 мм.

Для обжима контактов вилки используется специальный инструмент.

Стоит он от 10 до 100 долл., в зависимости от материала самого инструмента (пластик, металл), рабочих поверхностей (обычная или инструментальная сталь), наличия сменных рабочих элементов и степени "профессиональности", т.е. надежности. Для специальных разъемов, входящих в фирменные СКС той или иной фирмы, выпускаются специализиро-

ванные инструменты.

Инструмент может быть предназначен для одного или нескольких модульных разъемов - RJ-45 (восьмиконтактный), RJ-12 (телефонный, 6-контактный), RJ-11 (разъем телефонной трубки, 4 контакта).

Подготовленный к обжиму разъем вставляем в соответствующее гнездо клещей, и сжимаем рукоятки. Происходит одновременный обжим всех восьми контактов вилки. Они входят внутрь и, прорезая изоляцию проводников, обеспечивают надежный контакт, одновременно зажимается внешняя изоляция, фиксируя кабель в разъеме.

Если инструмента нет, возможно использование тонкой отвертки, хотя зто не слишком надежно и к тому же грозит травмой.

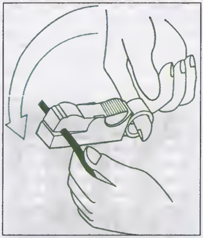
На вилку можно установить колпачок. В зависимости от конструкции он бывает разъемный - его можно устанавливать после обжима вилки

и неразъемный, который надевают на кабель заранее. Колпачки защищают кабель от резкого изгиба у разъема, а разные их цвета облегчают поиск нужного провода. Стоит колпачок около 0,2 долл.

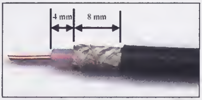
Проверить правильность монтажа можно специальным кабельным тестером (70-160 долл.). или с помощью программы, входящей в комплект драйверов сетевой платы. Тестеры стоимостью в несколько тысяч долларов, такие, как например PentaScanner, позволяют измерить практически все параметры кабельной системы, сертифицировать ее на соответствие той или иной категории, найти место повреждения и т.п.

Разъемы для коаксиального кабеля (BNC-connector) бывают обжимные (наиболее распространенные), под пайку и накручивающиеся, предназначенные для монтажа без инструмента. Самым надежным (и самым дешевым - 0,5 долл.) является обжимной. Его недостаток - необходимость использования специального инструмента для монтажа.

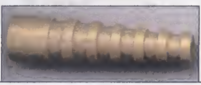
Перед монтажом разъема кабель следует зачистить. Лучше использовать для зтого специализированный



инструмент (Cable stripper). Инструмент устанавливают на кабель, указательный палец вставляют в кольцо и делают несколько оборотов. Затем, не раскрывая, его сдвигают с кабеля наружу, снимая изоляцию. Инструмент имеет три ножа, каждый из которых обеспечивает зачистку своего злемента кабеля. Ножи можно регулировать с помощью входящего в комплект шестигранного ключа. Первый нож прорезает все слои кабеля до центрального проводника. В идеале он не должен его касаться (он тупится), оставляя тонкий слой изоляции, который можно порвать усилием руки при сдвиге инструмента, не повредив нож. Второй нож должен полностью прорезать зкранирующую оплетку, возможно, немного прорезая изоляцию центрального проводника. Третий нож надрезает наружную изоляцию, не повреждая зкран.



На зачищенный кабель можно монтировать разъем. Если используется защитный колпачок, сначала наденьте его на кабель. Разъем состоит из трех злементов: центральный злектрод, собственно корпус разъема и обжимная втулка, обеспечивающая контакт с зкраном. Вначале нужно надеть на кабель обжимную втулку. Это можно сделать и позже, но лучше сразу, пока проволочки зкрана не разлохматились. Примерьте центральный кон-



такт на центральную жилу кабеля. Будучи надетым до упора, он должен не доходить до изоляции примерно на миллиметр или меньше, но не болтаться. На всякий случай можете примерить корпус разъема. Распушив оплетку, наденьте корпус до упора в изоляцию на кабель с установленным, но не обжатым центральным злектродом. Кончик центрального злектрода должен находиться вровень с краем разъема. Если все в порядке, снимите корпус, снова наденьте центральный злектрод. Сожмите немного не до конца монтажные клещи,

вставьте контакт в соответствующее отверстие клещей до упора буртика злектрода в губки и сожмите клещи до конца. Трещотка сработает, и клещи раскроются, освободив обжатый злектрод. Для надежности процедуру можно повторить, немного сместив зону обжима. Наденьте корпус разъема на кабель до упора, убедитесь, что центральный злектрод стоит вровень с краем корпуса. Равномерно распределите проволочки оплетки по корпусу и надвиньте обжимную трубку на оплетку так, чтобы торец трубки упирался в корпус разъема. Возьмите клещи, немного сожмите их. Обычно губки имеют два гнезда для обжима трубочек. Для тонкого Ethernet-кабеля (RG-58) используют меньшее. Вставьте трубочку в клещи и сожмите их до упора. Когда клещи раскроются, выньте разъем. Проверьте его тестером на отсутствие короткого замыкания. Если трубочка шире губок инструмента, можно повторить обжим, поместив клещи на нетронутую в первый раз часть трубки.

Проверить смонтированный и проложенный кабель можно специальным тестером или обычным омметром. Установив на одном конце кабеля Т-коннектор и терминатор (не подключая к плате), измерьте сопротивление между центральным проводником и оплеткой на другом. Оно должно быть чуть больше 50 Ом.

Существует несколько разновидностей оптических разъемов, которые используют в разных кабельных системах и с разным оборудованием, - SC, ST, FC, MIC и др. Монтаж разъема на оптическое волокно производится различными способами - от механиче-

ского обжима до использования конструкций с эпоксидной смолой или специальным гелем. Основная сложность при монтаже - обеспечить совпадение оптических осей волокон в разъемах. После закрепления световода необходимо сколоть и отполировать его конец. Для этого применяют микроскоп и специальные инструменты. Для проверки оптических кабелей применяются оптические рефлектометры, источники излучения и другое весьма недешевое оборудование.

"При всем богатстве выбора..."

Выбор активного оборудования определяется в основном личными предпочтениями и финансовыми возможностями. Заменить оборудование значительно проще, чем сменить мало-мальски сложную кабельную систему. При наличии достаточных денег можно сразу позволить себе 100 Мбит/с. Лучше использовать full-duplex концентратор с автоматическим определением скорости 10/100 Мбит/с. Тогда можно не спешить с приобретением 100 Мбит/с сетевых плат, а использовать некоторое время старые. Число портов концентратора лучше выбрать с некоторым запасом на случай расширения вашей сети. Выбор между концентратором и коммутатором тоже в основном вопрос финансов и престижа. Трафик в домашней сети не столь велик, чтобы явно проявились преимущества коммутатора, а стоит он раза в полтора дороже. Фирма-изготовитель? Однозначно не стоит брать "полный noname". Такие фирмы, как CNet, Compex и другие делают неплохое оборудование по более чем разумным ценам. Восьмипортовый концентратор на 10 Мбит/с стоит менее 40 долл. То же изделие от 3Com (OfficeConnect) или Intel InBusiness - 70-90 долл. Правило здесь, наверное, такое: чем сложнее, технологичнее и новее изделие или чем ответственнее задачи, которые на него будут возложены, тем больший смысл приобретать его у "брэндов". Такого преимущества, как надежность, у них не отнять. На отработанной годами не слишком сложной технике, такой, как 10 Мбит/с концентратор, вполне можно сэкономить. Здесь переплата "брэнду" в основном за имя.

Та же ситуация с сетевыми платами. У совсем дешевых плат могут быть трудности со стабильностью работы, драйверами и т.п. Конечно, и здесь стоит выбор между "зубрами" и остальными производителями, но здесь он сложнее, поскольку разница в цене не столь велика. Плата 10/100 Мбит/с, full duplex, PCI bus master, Wake-on-LAN от CNet стоит около 30 долл., от 3Com - 40-50.

Выбор вариантов построения сети очень велик, видов активного и пассивного оборудования множество, цены на него самые разные (цены, приводимые в статье, - московские, весьма ориентировочные, т.е. возможно отклонение в любую сторону). Охватить все аспекты "осетенения" в одной, даже большой статье, невозможно. Многое осталось "за кадром". Мы совсем немного рассказали об активном сетевом оборудовании, лишь упомянули о радиомодемах, в основном из-за их высокой стоимости. В то же время доступ в Интернет по радио - очень перспективная технология. Организация совместного доступа в Интернет членов локальной сети по модему или выделенной линии, организация такой линии - тема, также заслуживающая отдельного рассмотрения. Пишите о том, что интересно вам.

Создание собственной сети - увлекательный процесс, который потребует от вас материальных затрат, немалых умственных и физических усилий, но результат того стоит. Ничего особо сложного или невозможного здесь нет. Не забывайте об элементарных требованиях безопасности, и все у вас получится. ▲

Железная почта

У меня К6-266, Via Apollo VP3 AGP, 32MB RAM (66MHz), S3 Savage4 (8MB).

При разгоне процессора частотой шины (4x75MHz), компьютер не загружается, возможно из-за отказа работы RAM или HDD на повышенной частоте шины (75MHz). Значит ли это, что если я поменяю материнскую плату и процессор на К6-2,3 или PII,III (работающих на 100MHz) мне придется менять винчестер, память, в/к, модем... короче, весь компьютер?

Не знаю, понятен ли мой вопрос, если да, надеюсь ответите.

Это явление знакомо до боли, но о смене всего "железа" речи идти не может. Память, если она не приспособлена к работе на частоте новой шины, придется поменять. Например, если память предназначена для работы с шиной 66 МГц, то при переходе на шину 100 МГц ее потребуется менять, а если она только работает на частоте 66 МГц, но предназначена для 100 МГц, то менять ее незачем. Винчестер не может быть совместим или не совместим с системной шиной – он подключается к контроллеру дисков. Видеокарта также не работает с основной системной шиной. Здесь надо заботиться о совместимости с шиной, в разъем которой придется вставлять это устройство. Модем также (наверняка внутренний, раз вы его относите к компьютеру) должен размещаться в разъеме шины. Если он у вас предназначен для разъема ISA, то не покупайте материнскую плату без таких "слотов". Так можно продолжать еще долго, общий смысл в том, что с основной системной шиной работает только процессор и память.

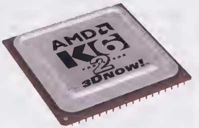
Добрый день, уважаемые господа.

В одном из номеров Вы просили высказать свои соображения и предложения по поводу "железного" отдела. Поскольку за последние 10 лет через мои руки прошли многие компьютеры в различных конфигурациях, хочу поделиться с Вами своими замечаниями.

Вам постоянно приходят письма с просьбами подсказать оптимальную конфигурацию или модернизацию. Но, на мой взгляд, Ваши ответы чересчур однобокие. Вы постоянно тяготеете к одним и тем же продуктам, не заслуженно забывая другие. Например, Вы постоянно советуете приобретать процессоры Celeron, являющиеся, по сути, тупиковым решением, при котором возможности апгрейда крайне затруднительны из-за их технического исполнения. В данной ситуации процессоры AMD более предпочтительны, так как архитектура Super 7 давно устоялась, драйверы отточены и разнообразие процессоров К6-2 и К6-III позволяют легко выбрать необходимый, получив в придачу технологию 3DNow!. Следует также учесть тот факт, что платы на основе Super 7 выпускаются на чипсетах Via и Ali для которых постоянно выпускаются новые оптимизированные наборы драйверов.

Что касается апгрейда, то Ваши советы сводятся, по сути, к дорогостоящей замене элементов. Но зачастую дорогостоящему апгрейду предпочтительнее практически бесплатный апдейт. Все дело в оптимизации работы системы и правильном подборе драйверов. Например, у видеокарт на основе TNT2 в зависимости от используемых драйверов производительность может меняться в пределах 30%, как вверх, так и, правда, вниз. Таким образом, правильный подбор драйверов может быть равносилен замене, скажем, TNT2 на TNT2 Ultra. [...]

В конечном итоге, хотелось бы видеть на страницах нашего журнала более доступные решения по оптимизации существующих конфигураций и приобретению новых.



С *уважением, Макаров Алексей.*

Я постоянно тяготею к одним и тем же лучшим продуктам. О других, о которых вы говорите, я не забываю постольку, поскольку это не возможно – рад бы, да не могу. Постоянно слышу: на К6-II не "пошла" та программа, не "поехала" эта; в прошлом номере читатель писал, как этот процессор греется в жару; вентилятор на такой груде железа как К6-III мог бы быть побольше. Операции с плавающей точкой очень нужны для создания "машиной" виртуальной реальности (трансформация, освещение). К6-II работает с плавающей точкой немного быстрее, чем Celeron, учитывая, что это происходит за счет матричных операций 3DNow!. Много ли игр и программ, не относящихся к игровым, используют эти операции? Нужна хотя бы половина, а ее нет. Это делают единицы. Теперь надо запустить программу, не использующую эти команды (а их не просто больше половины – так устроен почти весь "софт") на Celeron и К6-II. Celeron будет оперировать числами с плавающей точкой куда быстрее, чем К6-II, и 3D будет обсчитываться быстрее. Вывод: для большинства программ 3D Celeron – лучше, чем К6-II. У К6-III с плавающими точками похожая ситуация, но его еще принято сравнивать с Pentium III. В таком случае, если программа не использует команд матричной математики с плавающей точкой 3DNow! или SSE, Pentium III будет лидировать; если использует, то Pentium III опять лидирует, потому что в SSE такая математика реализована лучше. Однако следует признать, что К6-III лучше оперирует с целыми числами, но не намного, и это совершенно не компенсирует слабостей в отношении математики с плавающей точкой. Celeron тоже подлежит upgrade'у, если он выполнен для разъема Slot1. Кто говорил, что надо бросаться покупать его в корпусе PPGA? Хотя, Socket 370 становится все более распространенным, Via разрабатывает процессор Cyrix III для этого гнезда. Значит, не такое уж оно и "тупиковое". Далее – о драйверах и их "отточенности". При их написании в первую очередь принято учитывать особенности архитектуры Intel, а потом уже AMD, потому что систем с первыми процессорами больше. О чипсетах Via и Ali: можно подумать, что для других чипсетов драйверы не оптимизируются. О бесплатном Update: можно загрузить новые драйверы, но Riva TNT2 с нормальными оптимизированными драйверами не будет работать быстрее, чем TNT2 Ultra с ними же, потому что камни имеют разную производительность.

Вообще, ваше письмо очень похоже на саморекламу, на небольшой рассказ о том, как вы умеете оптимизировать "машины". Вашей критике можно противопоставить технически обоснованные возражения, о которых специалист, через руки которого 10 лет проходят разные "машины", не мог не знать. В общем, приведенный в вашем письме телефон мы печатать не будем, все-таки это журнал о компьютерных играх, а не газета объявлений.

Hello hardnavi,

Давеча прочитал в номере 2'2000 ответ одному из читателей по поводу оптимальной конфигурации... Могу сказать следующее. Не следует рекомендовать пользователям покупать Celeron'ы 500 или близких к таковой частоте, т.к. это просто

деньги на ветер. Celeron'ы 366, например, весьма хорошо гонятся на 550 MHz в большинстве своем (сейчас с такого пишу), а т.к. в данном случае FSB работает на частоте 100 MHz вместо 66, то скорость работы системы весьма сильно возрастает. По поводу работы процессора на 66 MHz, а всего остального на 100 – хотелось бы считать это вашей ошибкой, а не некомпетентностью, т.к. материнских плат с "асимметричной" шиной не так уж и много. Точнее, они лишь только появляются. И незачем советовать рядовому геймеру SB Live!. Эта карточка заточена скорее под музицирование, нежели под игры. Геймерам я лично порекомендовал бы что-нибудь на Vortex 2. Технология A3D позволяет прослеживать отражения звука, в то время как Live'овский EAX моделирует лишь реверберацию. И что такое "3D колонки" ? Вы скажите такое в SU.HARDW.PC.SOUND, гарантирую, смеяться вся эха будет...

Про разгон мыши на PS/2 порту (это уже из другого письма) отдельная песня. Вместо того, чтобы ответить читателю по существу, вы вылили тонну воды, не прояснив ситуацию. Дело в том, что Sampling rate можно увеличить, при этом движения мыши воспринимаются намного плавнее, что в QUAKEобразных играх играет весьма немаловажную роль. Найдите программку Ps2rate и запустите на какой-нибудь машине с PS/2 мышью. А после того, как частоту опроса увеличите, понаблюдайте за поведением курсора...

Рекомендации же по разбивке винчестера вообще не выдерживают никакой критики. Ограничения, накладываемые FAT16, – 2Гб. А у человека стопор на 8 - это значит, что ему следует использовать более новый софт для разбивки. Единственное, что вы верно подметили - следует обновить биос.

Рубрику эту читаю давно, причем как юмористическую... Извините, накипело. Вам нужен грамотный специалист по железу, который бы не дезинформировал пользователей. А того что есть переведите на другую должность - с этой он плохо справляется.

P.S. Если будете печатать ответ, то продублируйте емылом.

P.P.S. Если не напечатаете, буду считать это знаком крайнего неуважения к мнению читателя.

Best regards,

mailto:tigra@online.nsk.su

Любой процессор при разгоне может вызвать проблемы в некоторых играх, и советовать людям гнать процессор просто глупо – всякий разгон происходит на свой страх и риск. Счастье от быстрого бегания одних игр может омрачиться ступором Quake III Arena, Unreal, Unreal Tornament и Flight Unlimited II. Это – далеко не полный список игр, которые иногда (редко, да метко) ступорятся на разгоне. Мне жаль, но при незнании этого факта критика просто неуместна. О негативности разгона читайте в том же номере (только внимательнее, а то получиться, как с винчестером и PS/2 (см. ниже)). По поводу работы всего на 100 МГц – ошибка. Извините, виноват. Рядовому геймеру советуется SB Live!, потому что он – один из лучших. С тем же успехом можно посоветовать MX300. Здесь прослеживается попытка спорить о вкусах. Могу сказать, что на вкус и цвет... По поводу "лишь реверберации" – нет, не лишь, а довольно сложная и очень хорошо сделанная реверберация, которая по эффекту, производимому на слушателя, мало чем отличается от полигонного отражения и поглощения A3D. Хочу напомнить, что звук в помещении типа тех, которыми изобилуют "коридорные войны" Unreal, Quake и другие action, не отражается один раз, а плавно угасает, отражаясь многократно. Aureal поначалу пытался этот факт игнорировать, и в A3D звук отражался однократно, что менее реалистично, чем реверберация EAX с затуханием. Позже Aureal решил добавить в свою технологию и такую возможность. По поводу музицирования: надо просто сказать какому-нибудь музыканту, что он будет работать на компьютере с "50-долларовым звуком". Вот он-то точно со смеху упадет. Колонки для 3D – это те, устройство которых под него оптимизировано, хотя у них нет акустики, способной создавать полноценный 3D-звук. Не надо учить разгону PS/2 – предлагаю сразу взяться объяснять мне как эту мышь в порт вставлять – смешнее будет. Если память затуманило, надо открыть журнал – разогнать мышь там никто не просил. Просьба состояла в сравнении возможностей USB и PS/2, что и было сделано. На каком заборе было написано, что у человека не было "глюка" с винчестером – может, Вы не видели "глюков" с винтами – тогда так сразу и скажите. Где была видна неосведомленность? Стоит перечитать номер до того, как писать письма. Цитирую.

Читатель: "На FAT 32 мне диск разбивать не хотелось бы, т.к. использую Dos - приложения и играю в Dos - игры".

Железная почта: "Возможно, что какие-то программы (как правило, для работы с дисками, например Norton Disk Docktor **старой версии**, для DOS) не смогут работать с диском, но не надо думать, что с диска в FAT32 не загружается ни одна DOS-программа".

Обратите внимания на фразу **"старой версии"** – никто ничего не говорил о новых. Объясняю еще раз: старые дисковые утилиты могут не работать. Без глупых подсказок знаю ограничения большинства существующих файловых систем. В результате была посоветована FAT32, что я считаю правильным. Вы своим советом использования нового софта для разбивки пытаетесь поделить диск объемом 13 Гб под файловой системой FAT16 – это довольно забавно. Зачем, если единственным "но" была работа программ DOS, а они, как вы меня повторяете, работают нормально. Только я это показал на примере Quake. Может тогда попробовать "порезать" его так, чтобы буквы дисков заняли весь алфавит? Не надо считать, что только вы знаете, как работают программы. Основная задача операционной системы – изолировать программистов, разрабатывающих приложения, от "железных подробностей". Если бы программы работали напрямую, то, грубо говоря, DOS был бы практически не нужен, так как единственное, от чего он изолирует, это от дисков.

Привет Дмитрий!

В декабрьском номере журнала один из читателей (к сожалению он не указал своего имени) просил помощи - у него проблемы со звуком в играх на движке QuakeII. Я сам несколько раз сталкивался с подобной проблемой и могу посоветовать следующее: открываем конфигурационный файл к интересующей игре (например Q2) и ищем следующую строчку: set s_mixahead "" (у вас, скорее всего, в кавычках стоит число ~ 0.14-0.18) и подставить 0.2.

В большинстве случаев проблема заключается именно в этом. Что касается других игр, то эта самая строчка может иметь несколько другой вид, но слово mixahead должно присутствовать обязательно.

С уважением Макс.

Мы публикуем этот совет, но он – не единственный.

Помните вы в своем февральском номере опубликовали письмо, где у юзера были проблемы со звуком в Quake II?

Так вот ему надо просто набрать там (в ку2) в консоли:

set s_primary 0

snd_restart

Все. У меня была та же проблема, но не с интегрированой картой, но драйвера не помогли. А "с_примари 0" помогло! Да, и пусть он не забудет выставить Sound Quality - Low.

Антон aka KRoLL

Почту разбирал Горяйнов Дмитрий aka Woolen

НОВОСТИ

■ Чип поставил на ноги паралитика

С 1996 года Францией, Нидерландами, Германией, Данией, Италией и Великобританией велись работы по созданию технологии имплантации человеку компьютерных чипов. Основная идея – помочь людям-инвалидам восстановить потерянные функции. Но только недавно во Франции была проведена операция 39-летнему Марку Мержеру, прикованному к инвалидной коляске после автомобильной аварии. Имплантированный чип позволил восстановить функции по передаче нервных импульсов к ногам. Это была вторая операция. Первая закончилась неудачно, потому что компьютерный чип дал сбой. После того, как чип вшили в область брюшной полости, хирурги имплантировали 15 злектродов в нервы и мышцы ног. В начале марта больной смог самостоятельно встать, а совсем недавно сделал свои первые шаги. Он ходит, нажимая на кнопки пульта дистанционного управления, вмонтированного в специальную трость. Она посылает по тончайшим проводам импульсы, стимулирующие сокращение мышц ноги. По словам врачей, восстановить работу нервных волокон человека таким способом нельзя, и подобный метод работает только, если у больного функционируют мышцы, даже если нервы не передают к ним импульсы из головного мозга. Следующая такая операция будет проведена 23-летней итальянке Габризль Тронкони. Всего же на этот год запланировано 6 операций.

Однако все участвовавшие в операции врачи признают, что предстоит еще много работы по совершенствованию зтой технологии.

■ Как стать миллионером в Internet

Совсем недавно в Сети появилась игра "Who Wants to be a Millionaire" ("Кто хочет быть миллионером"), которую компания ABC уже давно транслирует по телевидению США. Ее разновидность вы можете регулярно наблюдать на канале НТВ под названием "О, счастливчик". Участникам придется отвечать на те же вопросы, что и игрокам, находящимся в телестудии. Кроме того, они будут набирать премиальные очки, соревнуясь в быстроте реакции с онлайновыми конкурентами. В качестве призов предлагаются бейсбольные кепки и CD-ROM диски. Если у вас стоит

браузер Internet Explorer или Netscape Navigator версий не ниже, чем 4.0, вы спокойно общаетесь на английском языке и ориентируетесь в истории, то можете смело попробовать силы на сайте ABC по адресу http://abc.com.

■ Web Downloader

Были ли у вас случаи, когда необходимо досконально изучить информацию, находящуюся на сайте? В таких случаях, как правило, возникает куча проблем. Выделять тексты и копировать правой кнопкой мыши достаточно неудобно, особенно если необходимо просмотреть информацию с нескольких страниц. В таком случае очень может пригодиться "скачиватель" сайтов. После скачки сайта вы спокойно можете его просматривать в html формате в offline, что значительно зкономит столь драгоценное время нахождения в Сети. Скачать программку можно с *http:\\www.saransk.sitec.net/pages/arny/*.

■ Червяк SouthPark расплодился

Об обнаружении сразу семи вариантов вируса-червя SouthPark недавно сообщила компания Finjan Software, которая специализируется на средствах антивирусной защиты. Сам этот вирус является одной из версий вируса PrettyPark. SouthPark поражает компьютеры при помощи почтовой программы Microsoft Outlook Express. Через каждые 30 минут рассылает себя по всем адресам из адресной книги пользователя зараженного компьютера. Такие вирусы второго поколения из семейства Park не распознаются обычными средствами антивирусной защиты. Они представляют собой "сжатые" и "расширенные" версии оригинального вируса-червя. Использование различных утилит для сжатия и декомпрессии исполняемого файла вируса позволяет создавать огромное число вариантов, не распознаваемых старыми антивирусными средствами. Finjan сообщила, что новыми версиями вируса SouthPark уже заражены компьютерные сети ряда американских государственных организаций и университетов. Ну и, конечно же, Finjan (http://www.finjan.com) заявила о том, что ее антивирусное ПО SurfinShield успешно справляется со всеми разновидностями SouthPark.

■ Nupedia создает крупнейшую онлайновую энциклопедию

Nupedia открыла сайт http://www.nupedia.com/, который, по ее замыслу, станет самой большой знциклопедией с открытым "контентом". На сайте предполагается разместить онлайновую базу данных со средствами поиска информации по алфавиту и по темам. В зтой базе еще нет данных, но организаторы рассчитывают, что сайт начнет работу в ближайшие 3-6 месяцев. Пока же на сайте есть только ссылки на другие информационные Web-серверы. Сейчас менеджеры Nupedia ищут сотрудников и редакторов, специализирующихся в любых областях знаний. Их информация и будет предоставляться бесплатно всем желающим.

■ "Лаборатория Касперского" сообщает об Интернет-черве "Melting"

Вирус-червь I-Worm.Melting распространяется по злектронной почте в виде присоединенного к письмам файла "MeltingScreen.exe". Если вы запускаете этот файл, червь записывается в память компьютера и начинает распространяться. Он открывает соединение с MS Outlook, получает доступ к адресной книге и рассылает свою копию по указанным в ней адресам. Поле Subject в зараженных письмах содержит текст "Fantastic Screensaver", текст письма выглядит следующим образом:

Hello my friend ! Attached is my newest and funniest Screensaver, I named it MeltingScreen. Test it and tell me what you think. Have a nice day my friend. p.s.: Please install the Runtime Library for VB 5.0, before you run the ScreenSaver.

Этот вирус переименовывает все файлы с расширением EXE в файлы с расширением BIN. По причине присутствия ряда ошибок червь часто подвешивает систему. Он содержит

процедуру, отдаленно напоминающую ScreenSaver, которая симулирует “плавление” монитора. В целях недопущения заражения этим вирусом “Лаборатория Касперского” рекомендует ни в коем случае не запускать файл MeltingScreen.exe, пришедший по злектронной почте. В случае, если червь все-таки проник на компьютер, необходимо, как всегда, обратиться к старому помощнику – AVP. Обновление антивирусных баз AVP доступно на сайте “Лаборатории Касперского” по адресу http://www.kaspersky-lab.ru/products/updates.asp.

■ Sophos начинает просветительскую кампанию по Internet-безопасности

Недавно английская компания Sophos, специализирующаяся в области средств защиты информации, начала кампанию по обеспечению Internet-безопасности, получившую название Safe Net-e-quette. Основной целью зтой кампании стало информирование Internet-пользователей о способах защиты компьютеров от вирусов и несанкционированных вторжений. Специалисты Sophos подчеркивают, что в их планы никак не входит запугивание пользователей. Но люди должны ясно представлять себе опасности, таящиеся в Internet, и соответствующим образом вести себя, чтобы избежать вирусов и прочих неприятностей.

По сообщению представителя Sophos, зта акция была предпринята вслед за объявлением премьер-министра Великобритании Тони Блзра о начале пятилетней программы по обеспечению всех жителей страны Internet-доступом. Sophos уже опубликовала на сайте http://www.sophos.com/virusinfo/articles/safehx.html руководство для домашних пользователей компьютеров о том, как минимизировать шансы заражения вирусами.

Новости подготовил ITHON

Средства защиты *E-mail*

WHITEPOWER aka Lord Lion

– Все-таки мировой мужик был этот Ленин!
– С чего ты взял?
– Хех, сейчас бы почту при свечах читали!
Из разговора двух интернетчиков

Хай, гайз знд герлз! Начиная с зтого номера мы собираемся рассказывать вам о средствах предохранения :) простого юзера в дебрях киберпространства, т.е. постараемся сделать все от нас зависящее, чтобы вы не “залетели” от очередного зксперимента злобного читателя безбашенного журнала Хакер и ему подобных и, тем самым, уберегли вашу и без того подорванную нервную system’у. Основная часть разного рода подлостей приходится на E-mail (злектронный ящик под почту). Вот об зтом-то мы сейчас и поговорим...

Мылбокс и что за это бывает

Я не буду расхваливать все прелести злектронной почты – вы ведь и сами знаете, насколько зто удобно, правда, не совсем и не всегда надежно. Хотя “удобно” – немного не то слово, для многих из нас это уже просто необходимо! И порой мы совершенно забываем о безопасности, а следовало бы быть чуть-чуть осмотрительней. Так давайте попробуем избежать разного рода неприятных неожиданностей!

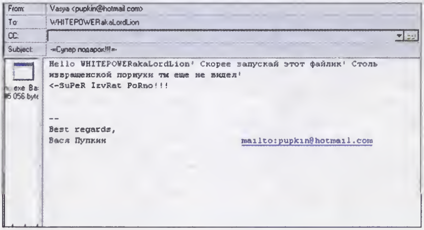
Довольно большую роль в безопасности играет место расположения вашего ящика. Лично я рекомендую использовать не тот, что предоставляется через POP3 и SMPT сервера подавляющим большинством провайдеров, а тот, который выделятся бесплатным сервером (к примеру, mail.ru) в режиме Online и позволяет производить все операции “не отходя от кассы”. Ну зачем принимать все содержимое ящика на свой и без того загруженный “винт”, когда можно зтого не делать? Вот и я тоже думаю, что незачем. Хотя и у “браузерных” ящиков тоже есть свои недостатки (к примеру, похищение вашей почты особо “продвинутым” лицом, но кому нужна ваша переписка с другом из Нижнего Тагила :) ?).

Если же вы планируете в будущем подписываться на всевозможные листы рассылки, то настоятельно рекомендую обзавестись для зтих целей дополнительным ящиком, так как в зтом случае существует серьезная угроза спама. Спам (от англ. Spam – злектронный мусор) – зто, говоря простым языком, когда на место с допустимым пространством N под принятие определенного вида информации (в данном случае таковым является ваш ящик) приходит информация, значительно превышающая допустимый объем, и сервер, будучи не в состоянии переварить/разместить ее, просто-напросто закрывает (блокирует) ваш E-mail. Иными словами, ваш ящик “падает”. Спам – зто простейшая кибератака. Позтому и не рекомендуется оставлять свой E-mail адрес везде, где попало, в частности на сомнительных сайтах (и уж тем более – на порнушных, зто я серьезно!).

“Золотое” правило проверки почты

Все нижесказанное советую отпечатать буквицами покрупнее на бумажку, которую повесить на мониторе!

Никогда и ни при каких обстоятельствах не запускайте приложения, пришедшие к вам на “мыло” от какого-нибудь незнакомого Васи Пупкина, Го-



■ Типичный пример письмо с “сюрпризом” от незнокомцо

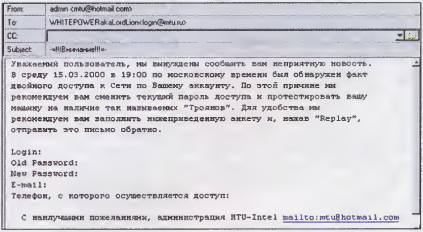
ши Тапкина или компании Microsoft (в особенности!). В 99,99% зто вирус или троян (две совершенно разные вещи, позволю заметить). Да-да, именно тот самый дар данайцев, про который мы все так хорошо знаем еще с детских лет. В компьютерной терминологии выражение "троянец" означает сервер удаленного администрирования.

Он позволяет осуществлять как доступ ко всей информации без исключения, хранящейся на вашем "винте" (вплоть до вашего пароля для доступа в Интернет), так и полное (!) управление вашим компьютером. Функции конкретного трояна зависят от его разновидности, и "подцепить" его можно вместе с различными программами и файлами, закачивающимися все из той же Сети, но об зтом мы поговорим более подробно как-нибудь в другой раз...

Хотелось бы заметить, что запуск такого приложения не выдаст никакого сообщения на экран. Троян обычно прописывается в реестре и живет там до тех пор, пока какой-нибудь умной программкой вроде AVP, изготовленной лабораторией господина Касперского, вы его оттуда не выселите. Пресечь его деятельность крайне сложно (особенно рядовому пользователю), и потому рекомендуется всячески избегать контактов с зтим "существом". Береженого Бог бережет!

Капкан для наивного юзера

Использование ящика, предоставляемого непосредственно вашим провайдером, требует дополнительной бдительности. Особое внимание следует уделять различным анкетам и извещениям, требующим от вас некую личную информацию (логин и пароль для входа в Сеть, домашний телефон и т.д.). "Что я, дурак, что ли, такую инфу о себе давать?" – скажете вы. Хех, может быть, и не дурак, а лохануться/обмануться может каждый, т.к. приводимые доводы могут быть весьма убедительны. Письма такого содержания рассылают служба поддержки (support) и администрация (admin) вашего провайдера (или личности, выдающие себя за таковых). Опытный хакер (ведь хакер, в первую очередь, не заядлый программист, а весьма хороший актер, почвой для игры которого является психология!) без особого труда может сделать так, что вы напишете всю необходимую для него информацию (гипноз здесь совершенно ни при чем :))... Например, к вам может прийти письмо с уведомлением о том, что на днях имел место случай незаконного вторжения zлобных хакеров в систему вашего провайдера (от лица которого и будет писать зтот "актер"), вследствие чего была похищена пара тысяч паролей, в числе которых мог оказаться и ваш. Вам порекомендуют указать


From: admin <mtu@hotmail.com>
To: WHITEPOWERakaLordLion<login@mtu.ru>
CC:
Subject: -=!!!Внимание!!!=-

Уважаемый пользователь, мы вынуждены сообщить вам неприятную новость. В среду 15.03.2000 в 19:00 по московскому времени был обнаружен факт двойного доступа к Сети по Вашему аккаунту. По этой причине мы рекомендуем вам сменить текущий пароль доступа и протестировать вашу машину на наличие так называемых "Троянов". Для удобства мы рекомендуем вам заполнить нижеприведенную анкету и, нажав "Replay", отправить это письмо обратно.

Login:
Old Password:
New Password:
E-mail:
Телефон, с которого осуществляется доступ:

С наилучшими пожеланиями, администрация MTU-Intel mailto:mtu@hotmail.com

■ Типичный пример письмо с "сюрпризом" от незнокомцо

ваш старый пароль и новый (тот, который вы сами захотите). ВСЕ! Логин у него был (имя вашего ящика), а теперь есть и пароль. Элементарно, Ватсон! Всевозможных способов наколоть вас могут быть тысячи: запрос могут мотивировать тем, что, используя ваш зккаунт, одновременно в Сеть вошли сразу несколько человек, либо пришлют уведомление о розыгрыше халявного И-нета и т.д., и т.п.

Во-первых, следует обратить внимание на E-mail адрес, с которого зто письмецо было отправлено, – он ни в коем случае (!) не должен принадлежать к бесплатным серверам вроде mail, yahoo или hotmail. Одним словом, не стоит отвечать на письмо, пришедшее с admin-provider@mail.ru, если только вы не хотите в добровольном :) порядке платить за себя и за того парня.

Во-вторых, я бы посоветовал обращать внимание на стиль письма, но и зтот момент хорошему "актеру" по плечу.

В-третьих, не стоит лениться, надо просто поднять телефонную трубочку, набрать номер службы поддержки вашего провайдера и проверить достоверность присланного уведомления... Все гениальное просто! Но здесь еще у вас может возникнуть вопрос: "А как зта личность узнала адрес моего ящика?" Да легко! Я не буду вдаваться в подробности по, надеюсь, понятным соображениям, скажу лишь, что существует множество способов, начиная с поиска по IRC и ICQ и заканчивая простейшим хаком...

Кстати, один мой хороший знакомый на такое уведомление ответил весьма оригинальным образом: вместо того, чтобы просто его проигнорировать, он заполнил прилагавшуюся анкету "липовой" информацией, реально указав только свой домашний телефон (надо заметить, что на телефонном аппарате у моего товарища уже давно красовался АОН, специально приобретенный для подобных случаев – хулиганы достали :)). Понадеялся он на то, что злоумышленник перед входом в Сеть решит проверить, не сидит ли там хозяин аккаунта. Надежды сбылись: на следующее утро кто-то позвонил и бросил трубку. Увидев незнакомый засеченный номер на АОНе, товарищ мой тут же перезвонил неразговорчивому собеседнику и недетским голосом объяснил, куда и на что тот попал. Бедный парнишка (зтим пакостником оказался подросток тринадцати лет, жутко любивший "хулиганские" журналы), исходя соплями и слезами, просил прощения, умолял не трогать его, ссылаясь на свои пагубные пристрастия. Под честное слово не повторять данный зксперимент и навсегда перестать читать подобные журналы, злобный тиран, которого весьма удачно изобразил мой товарищ, оставил паренька в покое. Одним словом, повезло парню, легко отделался :) .

В общем, E-mail – вещь не из безопасных, однако зто не повод, чтобы от нее отказываться. В развитых странах (к коим по данному показателю Россия, к сожалению, пока не относится) злектронная почта уже вытеснила бумажную. Но и у нас все не за горами. Цельный процент населения России уже одной ногой живет в Инете, а зто уже хоть и маломальский, но шаг :) !

Наилучшим же способом борьбы с разного вида "пакостями" является предохранение. Для проверки пришедших приложений "на вшивость" существуют специальные сканеры, поискать которые можно на www.freesoft.ru и подобных Интернет-свалках. Кстати, по И-нету уже во всю распространяются слухи о троянах, которые запускаются автоматически при открытии письма! Что ж, будем ждать обновлений к AVP :), а пока – будьте бдительны, дорогие наши юзеры, и не поддавайтесь на провокации...

P.S. Ребят-девчат, давайте не будем такими наивными! Никакой "патч", пришедший к вам на E-mail от удаленного неизвестного "доброжелателя", не сделает из вашего заезженного 486-го великолепный третий "пень". Будьте бдительны!

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	16	Planescape: Torment	Interplay	RPG
2	57	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
3	26	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
4	8	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
5	59	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
6	18	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
7	4	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
8	66	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
9	17	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
10	43	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
11	19	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
12	44	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
13	34	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
14	26	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
15	9	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
16	6	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
17	20	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
18	74	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
19	71	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
20	104	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
21	33	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
22	55	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
23	19	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
24	10	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
25	31	Command and Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
26	14	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
27	73	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
28	42	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
29	21	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
30	101	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
31	78	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
32	1	Heroes Of Might And Magic 3: Shadow Of Death	New World	RTS
33	1	The Fantasy Kingdom Sim - Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
34	22	Fifa 2000	EA Sports	Sports
35	29	NHL 2000	EA Sports	Sports
36	26	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
37	54	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
38	52	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
39	55	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
40	70	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
41	3	Space Empires 3	Malfador	Strategy
42	69	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
43	21	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
44	26	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	Action/Strategy
45	92	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
46	40	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
47	4	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
48	131	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
49	53	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
50	61	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
51	140	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
52	84	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
53	18	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
54	17	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
55	35	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
56	39	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
57	9	1602 A.D.	Sunflowers/GT	Strategy
58	15	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Quest
59	31	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
60	13	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
61	51	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
62	24	Disciples: Sacred Land	Strategy First	Strategy
63	22	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
64	20	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
65	43	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
66	30	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
67	26	Driver	Reflections/GT	Racing
68	72	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
69	43	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
70	20	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
71	126	Ultima Online / The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
72	18	Wheel Of Time	Legend/GT	Action/RPG
73	18	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
74	6	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	Strategy
75	18	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
76	32	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
77	33	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
78	16	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
79	6	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
80	1	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
81	16	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	Racing
82	18	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
83	73	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
84	21	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
85	8	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
86	38	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
87	52	Championship Manager 3	Eidos	Sports
88	6	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	
89	9	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
90	14	Flight Simulator 2000	Microsoft	Simulation
91	1	Tzar: The Burden Of The Crown	TalonSoft	Strategy
92	1	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
93	97	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
94	12	Septerra Core: Legacy Of The Creator	Valkyrie/Monolith	RPG
95	3	Superbike 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
96	120	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
97	4	Creatures 3	Mindscape	Strategy
98	13	Odium / Gorky 17	Metropolis/Monolith/Interplay	Action/Strategy
99	15	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	Racing
100	44	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	Strategy

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 379 от 14 апреля 2000 года

(c) 1993-2000 Millidian

BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part V

Случилось то, что должно было случиться. Прошел месяц, и у всех ультимщиков обострилась врожденная страсть к заколачиванию денег. Соответственно, активизировался и криминальный злемент. Одни человеки охотились на золотосодержащих тварей, а другие - на охотников. Население виртуального мира готовилось к открытию новых земель в результате релиза Ultima Online: Rennaisance. При этом и первые, и вторые регулярно паслись на update.uo.com, вникая в суть обещанных Origin переделок.

Больной вопрос – отсутствие застроечных участков на популярных шардах – должен был вот-вот решиться. Некоторые заранее запаслись Deeds на установку крупной недвижимости, другие ждали появления построек нового дизайна. Наиболее богатые буратины (во всей гильдии Black Watch такой сыскался только один) приготовились ставить на целине замки и башни. Для подобных нуворишей администрация UO пообещала выделить всю первую неделю после "перерезания ленточки". После зтого доступ к землице получат чуть менее респектабельные владельцы двухзтажных особняков и вилл. А по прошествии пары недель – и вся остальная братия, видящая во сне "садок вышнэвый коло хаты". Во избежание перегибов на каждый зккаунт (где можно расплодить до пяти чаров) будет позволено поставить только один особнячок. Правда, зто ограничение вроде как не должно затронуть тех, кто уже обладает местной постоянной пропиской. Этим позволят разжиться дополнительным убежищем.

Отдизайнено семь новых построек: Small Stone Shop (ориентировочная стоимость: 60600 монет, местОв для надежного хранения личного имущества: 3, максимальное количество закрепленных предметов: 425), Small Marble Shop (63000/3/425), Small Tower (88500/4/580), Sandstone Patio House (90900/6/850)б Two Story Log Cabin (97800/8/1100), Two Story Villa (136500/8/1100), Large Marble Patio House (192000/10/1370). По данным разведки, ChaosMage, который в гильдии BW числится под ником Derkon, уже положил глаз на малую башню за 88 штук. Вот и появится еще одно воплощение виртуальной The Tower of Chaos Mage (rpg.gamenavigator.com).

Сотник, который за последние несколько дней изничтожил с помощью Emminently Accurate Silver Spear of Power несколько десятков личей, собирается поселиться в большом мраморном домике... У новых домов имеется существенное преимущество перед старорежимными – разрешение на их установку (Deed) невозможно отобрать у владельца. Естественно, гильдия постарается подмять под себя какой-нибудь неплохой район.

Но не только решением квартирного вопроса ознаменуется ультимский ренессанс, уже объявлено о новых возможностях, связанных с различными скиллами и ситуациями.

Я с глубочайшим удовлетворением узнал, что арчеры смогут результативно поражать цели на бегу! Честно скажу, было обидно, что столь трудоемко прокачиваемый скилл был весьма плохо применим в условиях PvP. Лук имело смысл брать в руки для охоты на прячущихся воров и для нанесения финального удара по ослабленному неприятелю. Если же противники были примерно равны по классу, то лучнику приходилось туго.

Второй прокачанный у Сотника до грандмастера скилл - fencing, также обзавелся дополнительной возможностью. С 20% вероятностью можно будет нанести парализующий удар, который "ступорит" противника на 4 секунды. Не забыты булавы и мечи: первые способны нанести сокрушающий удар, причиняющий "потребителю" двойной вред; вторые позволяют с большим успехом драться с магами, "контузионные" удары на 30 секунд будут делать соперника в два раза тупее (50% Int).

Существенно более реалистичной станет система доспехов: чем больше железа напялит на себя чар, тем труд-

нее ему будет успевать крутиться. Популярная в настоящее время костяная защита (дешевая, мощная и без какого-либо снижения показателя ловкости; единственный недостаток - не подлежит ремонту) станет снимать 15 единиц Dexterity. Судя по всему, в моду войдут незаслуженно обиженные ранее Studded Leather. Жаль вот только - раскрашивать кожу нельзя.

Станет сложнее жизнь у looter'ов, любителей обчистить заваленного не ими монстра. Отныне будет действовать правило: кто завалил, тому и печенка. Для этого станет учитываться каждый нанесенный по монстру удар, причем первый и финальный будут отмечены специальными бонусами. После гибели монстра наиболее активный "убиватель" автоматически получит доступ к добыче. Далее к телу будут допущены игроки, набравшие не менее 30 процентов от лучшего показателя. На территории Trammel только им и будет позволено снять с заваленного монстра трофеи. На территории Felucca поживиться смогут все игроки, но те, кто не набрал 30 процентов, совершат при грабеже криминал и станут серыми. Зато через две минуты все ограничения будут сняты. Приблизительно аналогично будут распределяться полученные карма и слава – в соответствии с набранными во время драки поинтами.

Все это далеко не полный перечень новшеств, есть у разработчиков идея вовлечь игроков в глобальные противостояния с элементами Capture the Flag, для чего вводится система четырех фракций (Faction). Судя по всему, PvP'шная борьба группировок Order и Chaos не оправдала в полной мере возложенные на нее надежды. О фракциях я расскажу подробнее в следующий раз.

Кризис в развитии

Решил я как-то навестить друга Juo'Nar'a, поинтересоваться, не обиделся ли он на меня за то, что я его месячишко назад криссом поковырял. Открыл соответствующую страничку runebook и через секунду проявился перед банком в Trinsic. И не поверил своим глазам – перед банком стоял вооруженный алебардой стражник, который, казалось, мирно беседовал с чеканщиком! Лишенные судорожной суеты улицы были свежевымыты, нигде ни одной капли крови, не говоря уже о разлагающихся трупах.

Само собой, я сразу же помчался к дому собраний, на крыше которого еще неделю назад смердящий суперлич Juo'Nar раздавал пакеты ценных указаний миньонам.

Никого. Ничего. У мрачного черно-красного сооружения на крыше исчезла верхушка... Преграждавшие доступ в город частоколы разобраны, кресты с распятыми телами больше не украшают пейзаж. Поиски живой PC'шной души в Тринсике увенчались успехом только минут через пять. На вопрос о том, куда девались все монстры, живая душа просто так ответила, что это она их всех и побила. Поулыбались.

■ Malabelle и Jua'Nar в Тринсике в марте 2000 года. Как видите, Малабелль несколько нездоровится

■ Оплот темных сил в Тринсике разрушен. Почти. Апрель-2000

Вытащить какую либо информацию из штатных глашатаев тоже не получилось.

Пришлось отправиться на http://town.uo.com/bnn/ за новостями. Там-то и было найдено интервью леди Minax, которое проливает свет на события последних дней (манускрипт с интервью был подброшен капитану стражи в Britain. Информации о самом репортере – никакой, документ имел весьма потрепанный вид, чувствовалось, что его доставили издалека, на нем красовалась кроваво-алая печать Минакс).

Облаченная в черное, Dark Mistress Lady Minax периодически прихлебывала вино из серебряного кубка, попутно распространяясь о планах касательно новой Британнии, будущего Сосарии и ее взаимоотношений с так называемыми "защитниками страны".

Репортер: Lady Minax, вы появились в Британнии с твердым намерением уничтожить все, что есть "добро" и "истина". Зачем вам это надо?

Минакс: А вам не кажется, что и "добро" и "истина" - понятия весьма относительные? В самом деле, что есть такое это самое "добро"? Вы можете сказать? Я вот не могу.

Я просто хотела побывать в нескольких тавернах, зайти на один-другой постоялый двор, пропустить пару пива, подчинить толпу, поразрушать тут и там, быть может - появиться у замка лорда Бритиша для вечернего визита. Как вдруг все файтеры к востоку от Covetous в один голос возопили, требуя моей смерти, заявляя, что я - "дьявол во плоти".

Знаете ли, сэр, вы смотрите на все происходящее чересчур прямолинейно, в терминах черного и белого. Я здесь с целью привести Британнию в новую эру, Британния для меня превыше всего.

Р: Лорд Дюпре приложил титанические усилия, чтобы высвободить Тринсик из вашей власти. Что вы чувствуете по отношению к нему? Вы расстроены этой потерей?

■ Лагерь Дюпре ночью, март-2000. Проверка лага

М: Потерей? Мы позволили ему захватить город. Подумать только, "потерей". Неужто вы и в самом деле думаете, что, обладая такой мощью, я могла потерять нечто столь незначительное, как Тринсик? Все прозаичнее - просто этот город мне больше не интересен. Мал он, слишком мал. И никакой экзотики. Я развлеклась в его магазинах в свое удовольствие. А эти постоянные вопли "Свободу Тринсику!" и "Смерть Juo'Nar!" просто навязли в ушах. Я догадываюсь, что замышляла эта маленькая шлюшка Малабелль, я просто решила не обращать на нее внимания.

Что касается Дюпре. Ах, миляга Дюпре. У этого все завернуто вокруг чести. Защищать то, оберегать это. Так и быть, я посвящу вас в маленький секрет, мой дорогой дружок. Дюпре понятия не имеет, что такое

честь. Если он так уж озабочен честью, то что за обещания он выдает этой малышке Малабелль? Услышь их его обожаемый Лорд Бритиш, он бы весьма сильно расстроился. Ну? То-то. Вся эта его болтовня о чести... Хм.

Как увидитесь с ним в следующий раз, попросите, чтобы он объяснил, в чем же заключается эта его честь. Уверяю вас, его ответы будут ужасно интересны.

Р: Вас повсеместно называют "дьяволицей" и "жестокой". Некоторые заходят очень далеко, утверждая, что потеряв Тринсик, вы лишились "чести". Что бы вы могли ответить тем, которые видят в вас источник сплошных неприятностей?

М: Неприятности? Мои намерения честны, мой дорогой собеседник! Наклонись поближе, следи за моими губами: я буду править Британнией бархатными касаниями и злобными ударами, я поставлю ее народ на колени.

Р: Неужели все настолько ужасно?

М: Буду откровенна: я хочу Британнию. Я хочу видеть бессильные слезы Лорда Бритиша, беспомощно взирающего, как я разрушаю его драгоценную страну. И кто посмеет попрекнуть меня моей честностью?

Что касается "дьяволицы" и "жестокой". Хм... Нужно сказать, словечки эти преследовали меня с девичества. Не знаю, право, почему. Как-то один мой спутник-друид сказал, что для того, чтобы понять себя, я должна "посетить память моих родителей". Мне его болтовня достаточно быстро наскучила, вот почему он... больше меня не сопровождает.

Р: Поговорим о Малабелль. Она молода и неопытна, тем не менее, вы приблизили ее к себе, обучили ее серьезной магии. Уж не выращиваете ли вы себе смену?

М: Дорогой мой, смена? Моя?! Как это забавно звучит! Малабелль такая милая, немного... как бы это ... вот, наивная. Неужели она и в самом деле думает, что я не имею ни малейшего представления о том, что ее любовь... хм. Простите. Я просто хотела сказать, что это ужасно, что ее возлюбленный Тиболл покинул нас. Бедняжка.

Да, она кое-что смыслит в магии. Так, не сравнить со мной, естественно, но какая-то склонность все же есть. Я забавляюсь, обучая ее. Одинокая талантливая девочка в наши дни нуждается в присмотре, вы же понимаете. Она еще научится обходиться без Тиболла, вот увидите. Я же научилась.

Что касается инцидента с Дюпре... Мы обсудили ее маленький проступок. Естественно, я понимаю, что она по молодости просто не в состоянии быть благодарной, оценить все то, чем я для нее пожертвовала. В общем, нам еще придется серьезно поговорить о ее положении в моей свите.

Р: Juo'nar. Мертв. Вернее... более, чем мертв. Кто возглавит теперь вашу армию? Нашли ли вы кого-нибудь, что-нибудь, что может стать его полноценной заменой на поле брани?

М: Juo'nar был очень... способным генералом. Ты знаешь, когда-то он пришел ко мне... Простой труп в поисках места, роли. С запашком, как и все немертвые, но я быстро разглядела его талант вести за собой немертвых миньонов. Он умел находить и трогать некие струны глубоко внутри каждого из них. Они хорошо его слушались, но поверьте, это может быть весьма нудным: раз за разом растолковывать приказы среднему зомби. Тем более когда уши прогнивают все больше с каждым днем...

Оставшись без Juo'Nar, я начала испытывать серьезный недостаток в способных командирах. Слаймели предложил свои услуги, но мне нужен для этих целей лич-лорд. Слаймели попытался уговорить меня сделать лич-лорда из него – некоторая наглость с его стороны, которую мы еще обсудим.

Постой, какая прекрасная идея! А что, если ты? Столь приличный юноша, столь осторожный и пронырливый – ведь умудрился же ты подобраться ко мне вплотную. Немного тренировки – и из тебя получится приличный генерал. Скажи, ты в состоянии кастовать? Я буду счастлива сделать из тебя моего нового лича. Что ты говоришь? Мы можем сделать это прямо сейчас...

Р: Эзз... нет, мэм. Ходят слухи, что вы вынашиваете в отношении Британнии особенные планы. Не поведаете ли о них нашим читателям?

М: Мой дорогой, я никогда не скрывала свои планы по поводу Британнии. Меня всегда привлекала весенняя смерть и разложение, поэтому не исключено, что на очереди небольшой армагеддон. Я готовлю Британнии участь, которую вы не в состоянии представить даже во сне, в вашем самом ужасном кошмаре...

Но хватит обо мне. Я действительно думаю, что из тебя получится потрясающий лич-лорд.

Алторь Compossion расположен вблизи Britoin. Морт-2000

Тот же олторь месяцем позже. Кок видите, Минокс времени не теряет

Подойди ближе, дорогой.

Еще ближе.

Вот увидишь, мы будем удивительными компаньонами...

Школа жизни на кладбище

Всякий раз, когда экран становится серым, а окружающие начинают видеть твои слова как набор символов типа "oooOo OOoo OoOoo", вольно или невольно думаешь: вот если бы всетаки был хоть какой-нибудь сэйв! И только к концу четвертого месяца игры до меня дошло, что сэйв все-таки есть! Приблизительно в 16 часов по Москве на сервере проходит мессага SYSTEM WILL GO DOWN SHORTLY, означающая, что вскорости сервер будет отключен для проведения полуторачасовых профилактических работ. Когда вы попадете в игру опять, то окажетесь в том месте, в котором вас застало первое из таких сообщений.

С этого момента начинается беспредел. Наступает время безнаказанного разбоя, проверки тактических вариантов, новых комбинаций спелловых макросов и т.д. Народ достает из банковских сейфов навороченное оружие, одевает оптимальные для своего класса доспехи и начинает кучковаться на кладбище вблизи Britain. Если все идет штатным образом, то вскоре появляются гейты, из которых вываливаются красные плееркиллеры. Как

■ Еще несколько минут назад мой убийца Dalphin был невинно-синим чаром. Зато теперь он отрывается по полной программе, сея смерть направо и налево

правило, им удается захватить кладбище, после чего перегруппировавшиеся синие начинают отвоевывать его обратно.

Многие здесь уже прекрасно друг друга знают. И если красные по какой-либо причине или не появились, или слишком оперативно побеждены – появляется группка "новых красных", которые еще минуту назад были синее синего. Как правило, несколько магов-танков "по предварительному сговору" выбирают первую жертву и быстренько ее приканчивают. После чего вновь образуется "стенка на стенку", в ход идут самые гнусные и подлые варианты скоростного убиения, вызываются злобные демоны, а из ближайшей конюшни приводятся виверны и драконы всех расцветок. Возле забора выстраивается ряд арчеров, которые осуществляют огневую поддержку синей братии, все друг дружку лечат и часто спасают от неминуемой смерти. Периодически наблюдаешь грамотные, согласованные действия противника. Ведь городская черта находится всего в нескольких метрах. И нужно умудриться забить прокачанного чара с такой скоростью, чтобы тот не успел убежать, а соседи не успели его подлечить. Это уже мастерство высшей пробы. И лучше его изучать на подобного рода "тренировке" без каких-либо последствий для кошелька.

С другой стороны, никто не мешает использовать "беспредельный час" для оттачивания тактики индивидуальной охоты. Хоть и на тех же красных драконов, которые водятся в подземелье Destard.

■ Подземелье Destard, гильдия охотится на красных драконов. В тот раз из-за лога и прерванных коннектов мы потеряли четверых

Лучше сначала провести "безопасную" рекогносцировку драконьих владений, а уж потом, хорошо представляя, куда бежать и в каких местах телепортироваться, рисковать здоровьем, снаряжением и показателем славы.

Два сапога, но не пара

На исходе четвертого месяца игры я на пять минут взял на себя божественные функции, и в мире UO появился новый персонаж - Vanger. Ибо мне немножко надоело играть этим киллером Sotnik'ом, прячущим патологическую склонность к убийству за благими намерениями. Да и денег в банке уже достаточно, чтобы прикупить присмотренное строеньице из потрясного мрамора, можно не уделять столько времени ежедневной охоте. И гильдии не хватает классного кузнеца-ремесленника. Потом, одно дело – спекулировать стрелами и реагентами, другое - продвигать ассортимент с собственным знаком качества. Еще одна причина: оказывается, есть товары, которые днем с огнем не найдешь. И это - несмотря на огромный спрос. В частности, на ларцы с вмонтированными западнями.

Некоторые используют их для охоты на новичков-newbie. Сознаюсь, сам один раз попался по неопытности. Дело было так: Сотник на всех парах несся из Vesper к ближайшему лазу в T2A (территории Second Age). И вдруг видит – стоит куча разноцветной мебели и пара-тройка ящиков да сундуков. И ни одной души вокруг. Мне говорили, что дома со временем становятся ветхими и, непонятно при каких условиях, разрушаются. Вот я и подумал, что это - именно такой случай, распался домик. Щелчок на самом красивом сундуке выдал сообщение, что тот полон добра. Эх, не гонялся бы ты, Сотник, за дешевизною... После двойного щелчка на ящике грохнуло так, что Сотник сразу оказался в лучшем из миров со всеми вытекающими отсюда последствиями. Появившийся из ниоткуда хозяин западни помародерствовал в свое удовольствие.

Основное же применение таких сундуков - для борьбы с воришками и киллерами. Этим, как правило, некогда внимательно присматриваться к потенциальной добыче. Наиболее эффективна западня со взрывом, эта наносит до 119 поинтов повреждений (максимальное здоровье - 100), причем, чем тяжелее доспехи на жертве, тем хуже ей придется. Две другие разновидности - с дротиками и ядом – не так популярны, т.к. при срабатывании не дают 100% гарантии гибели несчастного.

Так вот, до недавнего времени купить подобные штучки можно было

только на одном вендоре, а с некоторых пор – и там все исчезло. Чтобы делать подобные "сюрпризы", нужно освоить на высшем уровне мастерства профессию Tinker (он также делает отмычки, инструменты и прочие вещи, без которых не может обойтись добрая половина ультимского населения).

Одна из причин, по которой нужен "свой" кузнец, – опять-таки воровство, только несколько другого свойства. По мере использования оружие приходит в негодность, если его не починить - и вовсе ломается. Чинят оружие, естественно, кузнецы. Причем делают зто с удовольствием и бесплатно. В процессе починки приобретается мастерство, а тем, кто уже стал грандмастером, не помешает дополнительная популярность и репутация. Дальше все поясню на примере, на зтот раз - не из собственного печального опыта.

■ Убили – возродился. Оружие и доспехи нойду но клодбище, зоскокивоть в бонк не хочется - трото времени. Интересно, но чьей стороне выступят эти дроконы?

К кузнецам (дело было в Delucia, T2A) подошел недурственно экипированный воин и спросил, нет ли среди них GM, который согласится отремонтировать ему оружие. Таковой вызвался, получил катану и через некоторое время воскликнул: "Oppss... it broke, what it was?". Если бы в игре было предусмотрено на кукле персонажа отображать состояние игрока, то кукла бы существенно побледнела. "It was Silver Katana of Vanguishing". Такой клинок встречается столь же редко, как антилопы гну в лесах Подмосковья. А стоит... Самое интересное, что кузнец, похоже, не врал. Иногда предметы ломаются и в руках самых лучших мастеров. Всегда есть вероятность неудачной попытки. Подтверждением невиновности мастера стало то, что он предложил бывшему владельцу раритета возместить убытки деньгами (тот отказался). Иногда люди не делают различия между репутацией в игровом и реальном мирах.

Мнимые (и настоящие! Например, GM Smith Hymmm оказался банальным вором) кузнецы меня обманывали трижды, я лишился таким образом комплекта доспехов и нескольких магических криссов и копий. С тех пор я

■ Кузнецо в Delucio (T2A). Прокочко скиллов и выполнение зокозов прервоны появлением Ophidion Knight Erront. Его лучше росстрелять, т.к. в ближнем бою он способен отровить противнико смертельным ядом. И кудо только смотрит строжо!

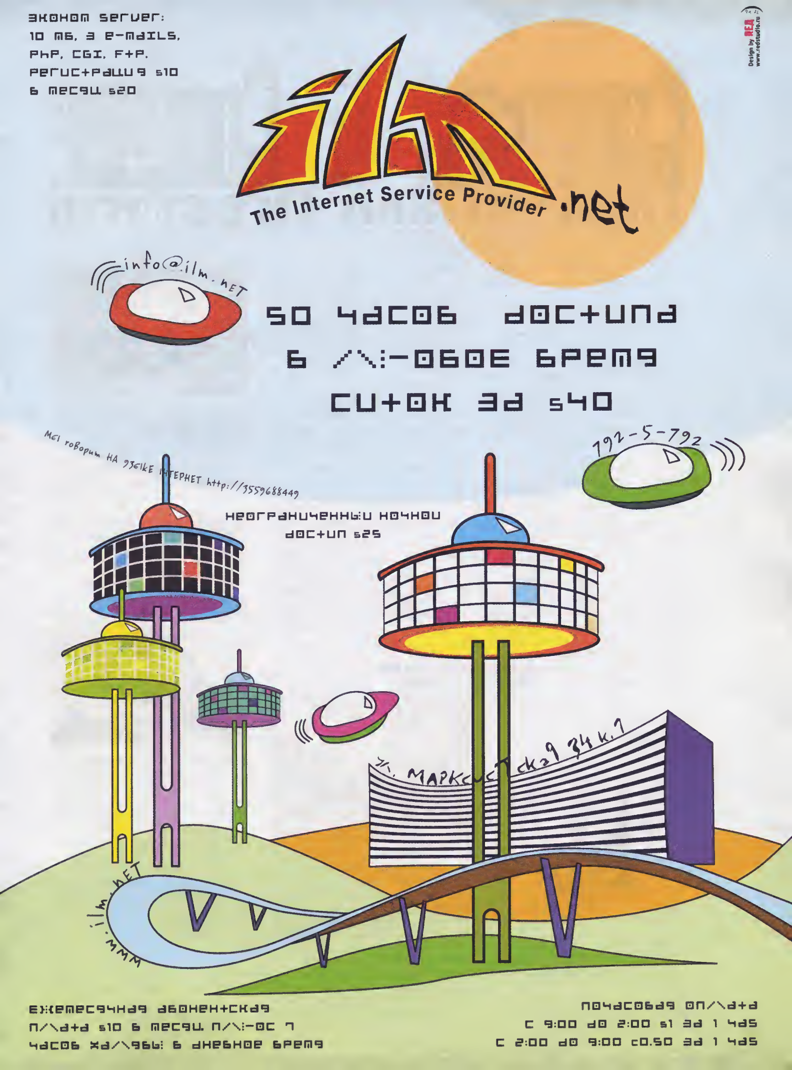
познакомился с несколькими порядочными грандами и чинюсь только с их помощью. Денег они не берут, но никогда не отказываются принять в подарок ID Wands, которыми меня снабжают личи.

В общем, начал я делать из Вангера мула (mule), именно так в игре называют прокачанных персонажей-ремесленников. Недалеко от подземелья Destard у нашего гильдмастера стоит домишко. В домике - меха, огонь, наковальня, в пяти мерах от двери - гора с рудой. И почти полное отсутствие народа. Для прокачки кузнеца - сущий рай. Только не подумайте, что все так просто. Чтобы кузнец стал грандмастером, ему нужно переработать порядка ста тысяч ingots (слитков).

Да, естественно, Vanger тоже уже состоит в гильдии Black Watch, хотя его имя пока не украшено никаким звучным титулом. Сотник же в последнее время щеголяет приставкой High Archer – что-что, а стрелять зтот парень действительно горазд.

Напоследок хочу выяснить один момент. Есть ли смысл опубликовать в "Навигаторе" что-то вроде курса "молодого ультимского бойца"? В "Хрониках" ведь обо всем не расскажешь :) . Помню, в какой тупик меня самого поставили когда-то проблемы получения бинтов и разведения костра для приготовления пищи. Ежели смысл есть – не поленитесь черкнуть пару слов на *navigat@aha.ru*. Bye!

■ Первые пять тысяч слитков переработаны. Остолось роздобыть и перековоть остовшиеся 95000 штук... и золотой ключик у нос в кормоне


Эконом server:
10 МБ, 3 e-mails,
PHP, CGI, FTP.
регистрация $10
в месяц $20
ilm
The Internet Service Provider .net
info@ilm.net
50 часов доступа
в любое время
суток за $40
792-5-792
Мы говорим на языке интернет http://3559688449
неограниченный ночной
доступ $25
ул. Марксистская 34 к.7
www.ilm.net
ежемесячная абонентская
плата $10 в месяц. плюс 7
часов халявы в дневное время
почасовая оплата
с 9:00 до 2:00 $1 за 1 час
с 2:00 до 9:00 $0.50 за 1 час
Design by RED
www.redstudio.ru

Владимир ВЕСЕЛОВ

Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm

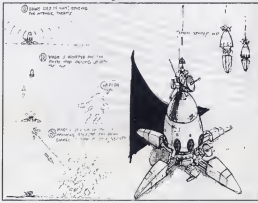
Кампании на этот раз у нас не очень большие, по девять миссий на каждую сторону. Кроме того, разработчики выкинули все развилки, так что от начала и до конца все миссии следуют строго одна за другой. События в обеих кампаниях идут параллельно, но не совсем. Дело в том, что весь сюжет игры вертится вокруг гигантского компьютера NOD'а по имени CABAL. В каждой кампании есть момент, когда он подчиняется вам, потом устраивает бунт, и приходится срочно эвакуировать свои силы из центра управления. Как вы понимаете, в это время противная сторона занята совсем другим делом.

Поскольку и GDI, и NOD сначала стремятся захватить CABAL, а потом уничтожить его, в некоторых миссиях участвуют три стороны. Однако все воюют против всех, так что в принципе ваша задача всегда одна и та же. Но кое-какие новые тактические приемы в таких миссиях можно использовать.

Прежде чем перейти к описанию кампаний, как всегда приведем описание юнитов. Я ограничусь только новыми юнитами, если же вам нужны сведения об остальных, отсылаю вас к девятому номеру журнала за прошлый год или к третьему выпуску нашей "Энциклопедии компьютерных игр".

Общие

Limpet Drone



Хитрая штуковина, присасывающаяся к неприятельской технике. После этого вражеские юниты начинают двигаться медленнее, а главное, вы видите то, что видят они. Очень ценная, а в некоторых миссиях и просто незаменимая вещь для разведки вражеских баз. К сожалению, установить такого разведчика на вражеский юнит непросто. Нужно поместить Limpet Drone на пути движения техники и дать ему команду развернуться. Но во время перемещения противник видит дрона и без труда его уничтожает. Проще всего ставить эту технику на неприятельские харвестеры.

Mobile War Factory

Так она называется у GDI, у NOD этот юнит именуется The Fist of Nod. Предназначен для выпуска всей остальной техники. После того, как вы отведете передвижную фабрику в выбранную точку и дадите команду развернуться, вся новая техника будет выходить из ворот этого сооружения. Я вижу три варианта использования этого юнита: первый – просто приблизить место появления новой техники к неприятельской базе. Второй – освободить место на своей базе для какого-то нужного здания (после установки мобильной фабрики стационарную можно продать). Ну а третий – запутать противника, спрятать свое производство в каком-то неожиданном месте.

Юниты GDI

Juggernaut

Дальнобойная артиллерия, три мощных ствола, установленные на шасси Титана. Как вы понимаете, по мощи залпа втрое превосходит Артиллерию NOD, так что при дуэли один на один всегда выигрывает. Правда, большой разброс падающих снарядов несколько снижает эффективность при использовании против неприятельской техники. Зато незаменим для уничтожения зданий – батарея из трех Джагернаутов парой залпов выносит большинство строений.

Mobile EMP Cannon

Гусеничная машина, способная обездвиживать технику и временно выводить из строя здания. Правда, для этого ей нужно подойти почти вплотную. Перезаряжается довольно долго, действие ее зарядов на юниты кончается несколько раньше, чем появляется возможность нанести второй удар. Имеет приличную броню и много хитпойнтов, так что можно смело гнать машину на скопление техники.

Юниты NOD и CABAL

Reaper

Это киборг на четырехногом шасси. Бегает довольно шустро и почти мгновенно восстанавливает здоровье на полях тибериума. Оружие имеет двух типов: против пехоты применяет сети, обездвиживающие солдат, против техники и зданий использует ракеты.

Mobile Stealth Generator

Собственно говоря, названием этого юнита все и сказано. Добавлю только, что он не может генерировать поле невидимости во время движения. Так что, если вы хотите тайно подвести свое войско к стенам неприятельской базы, используйте два или три генератора поочередно.

Кампании

"Правое дело", или GDI only and forever

Миссия первая. Спасение Таситуса

Задачи:

1.Найти место крушения Кодьяка и определить, можно ли его отремонтировать

2.Вытащить из обломков Таситуса и доставить его в зону эвакуации

После успешного разгрома вами сил NOD в последней миссии прошлой кампании ученые приступили к исследованию трофеев. В главном храме был обнаружен блок управления компьютером по имени CABAL. Этот блок (Таситус) был погружен на Кодьяк, но по дороге на базу передвижной штаб попал в грозу и потерпел аварию.

Сил в этой миссии у вас не шибко много, и подкреплений вы не получите, так что экономно расходуйте свои юниты. Первым делом погрузите всех инженеров в APC и сформируйте три группы. В первую войдут Титаны, во вторую Росомахи, а в третью APC и грузовик (его нужно особенно оберегать, так как именно на нем вам предстоит вывезти Таситуса в безопасное место).

Отбив первую атаку неприятеля (она начнется с востока), отправьте боевые юниты на юг. Поднимайтесь на плато и не торопясь двигайтесь в юго-восточном направлении. Третья группа должна двигаться непосредственно за первыми двумя, но так, чтобы неприятель не мог ее атаковать. Возле развалин домов вас встретит отряд неприятеля, можете вообще не обращать на него внимания, так как тут ошивается довольно много мутантов, которые пока еще являются вашими союзниками. Они сами уничтожат врагов.

Возле разрушенного моста высадите одного инженера и почините мост, он вам может пригодиться. Добравшись до нижней кромки карты, двигайтесь в восточном направлении, тщательно зачищая местность. Особое внимание обращайте на тибериумных демонов и прочую гадость. Они иногда пропускают ваши войска, а потом атакуют грузовик или APC.

Как только долина начнет расширяться, отведите один юнит немного к северу, и вам тут же покажут обломки Кодьяка. Вам нужно подвести к нему APC, высадить инженера и дать ему команду ремонтировать Кодьяк. Вам немедленно сообщат, что он ремонту не подлежит, поэтому нужно вывозить Таситуса на грузовике. Подгоните грузовик ко входу в Кодьяк, через некоторое время на нем появится контейнер, это и есть Таситус.

К точке эвакуации можно добраться двумя путями. Если вы от Кодьяка отправитесь строго на запад, то, поднявшись на плато, можно выйти в тыл небольшой неприятельской базе. Силы врага здесь невелики, так что пробиться будет не сложно. Или можно вернуться к отремонтированному вами мосту, пересечь залив и, обойдя вражескую базу с севера, пройти в нужную точку.

Если вы выберете второй путь, то учтите, неприятель, пока вы занимались с Кодьяком, высадил свои войска в долине и приступил к постройке там базы. Придется уничтожить несколько его танков, ну а строительную площадку можно и захватить (инженеры у вас должны остаться).

Миссия вторая. Отряд спасателей

Задачи:

1.Защитить небольшие группы гражданских лиц и сопроводить их в зону эвакуации

2.Отбить атаки на базу до прибытия подкреплений.

Исследовав трофеи, ученые GDI нашли сведения о новой форме тибериумной жизни, созданной в секретных лабораториях NOD. Это так называемые Tibetium Floater – жуткие осьминоги, выпускающие время от времени облака ядовитого газа. Кроме того, при непосредственном контакте с юнитами или сооружениями они довольно быстро их разрушают. Бороться с ними лучше всего на расстоянии, используя гранатометчиков или Титанов. Стрелковое оружие против них малоэффективно, поэтому автоматчиков и Росомах в этой миссии можно вообще не производить.

В начале миссии у вас есть работоспособная база и несколько юнитов. Строительная площадка отсутствует, ничего построить нельзя, так что берегите свои здания. Производить можно пехоту, Титанов и Росомах, а вот харвестеры – нельзя, поэтому присматривайте за единственным имеющимся.

События тут происходят такие: вскоре после начала миссии вам сообщат об обнаружении Tiberium Floater'ов. Можете посмотреть, что это такое и как они пожирают гражданских. После того, как вы отобьете первую атаку, уцелевшие жители побегут к посадочной площадке, на которую время от времени будут прибывать спасательные машины. Сопровождать их вовсе не обязательно, сами доберутся. И вообще, совершенно неважно, сколько именно жителей вы спасете; главное – чтобы все, имеющиеся на карте, эвакуировались или погибли. Кроме этого вам нужно уничтожить всю тибериумную жизнь (флоатеров, демонов и т.д.). По мере хода миссии вам будут сообщать о появлении новых врагов и желтыми рамочками демонстрировать на карте их местонахождение.

Я бы мог дать точный график появления неприятеля по точкам, но в этом нет необходимости. Рецепт победы прост и без этого. Для защиты базы произведите десяток или полтора десятка гранатометчиков, поставьте их неподалеку от ворот и, после получения докладов о нападении на базу, применяйте в нужных точках. Для зачистки же территории постройте пять Титанов (а при первой возможности – еще пять) и гоняйте их в места появления флоатеров.

Ближе к концу миссии вам подбросят подкрепление из Титанов и Росомах, которое, впрочем, не особенно пригодится. И последнее: существует некий строгий порядок эвакуации гражданских лиц. Поэтому иногда можно наблюдать такую картину: на посадочной площадке стоит парочка транспортов, рядом торчат жители, но в машины садиться не собираются. Не волнуйтесь – это значит, что они ждут "своего" вертолета, а вертолеты ждут "своих" пассажиров.

Миссия третья.
Подавление мятежа

Задачи:

1.Нейтрализовать четырех лидеров мятежа, не убивая гражданских и мутантов

2.Предотвратить разрушение фабрик провизии и питьевой воды

После гибели Тратоса (о том, как это произошло, рассказывается в кампании за NOD) мутанты ополчились против обычных граждан, а те, в свою очередь, подняли мятеж. Обе стороны стремятся уничтожить запасы провизии и питьевой воды, считая их отравленными. Вам предстоит осуществить типичную "миротворческую операцию". Предупреждение никого не убивать тут попросту излишне, поскольку ваши солдаты вооружены нейтрализующими винтовками. После попадания из этого оружия мутант или гражданский перестает безобразничать и куда-то уползает. Лидеры же мятежа остаются лежать, связанные по рукам и ногам.

Кроме пехоты у вас будет несколько Mobile EMP Cannon, их придется применять против техники мятежников ближе к концу миссии. Что интересно, после окончания действия нейтрализующего поля эта техника, как правило, перестает атаковать ваши здания и застывает на месте или уезжает ремонтироваться.

Ничего строить и производить тут нельзя, зато можно всех лечить и все ремонтировать. Инженеры, имеющиеся у вас в начале миссии, предназначены как раз для ремонта зданий в критические моменты.

Сразу же обведите все свои юниты рамкой и отправьте их на базу, находящуюся в центре карты. Там расположите их таким образом: Mobile EMP Cannon поставьте в начале, на середине и в конце моста, находящегося несколько левее и выше базы. Именно оттуда будет идти мятежная техника, которую ваши юниты смогут перехватывать и нейтрализовать, только поставьте их так, чтобы машины не поражали друг друга. Пехотинцев, кроме одного, расставьте более-менее равномерно по внешнему периметру базы, а оставшегося посадите в APC. Он-то и будет ездить "по вызовам" и устранять лидеров мятежа. Ну а инженеров и медика поместите в центре базы, так, чтобы они могли добежать в нужную точку.

Лидеров мятежа искать не нужно, вам их своевременно покажут (двое находятся возле верхней кромки карты, а двое возле нижней). Пехотинец на APC будет ездить от точки к точке, а прочие войска – охранять базу. После пленения последнего лидера все мятежники одумаются, и миссия закончится.

Миссия четвертая.
В коробочке

Задачи:

1.Уничтожить два моста, по которым к врагу прибывает подкрепление

2.Проникнуть в сердце CABAL'а и захватить его

В этой миссии вам придется совершить то, с последствиями чего вы будете бороться на протяжении всех последующих, – захватить CABAL. Мудрые головы наверху посовещались и решили, что им совершенно необходимо с ним пообщаться, нашего же с вами мнения ни кто не спрашивает, так что щелкнем каблуками и вперед.

В начале миссии вам дадут строительную площадку – наконец-то можно самому что-то построить и проявить в полной мере стратегический талант. Стартуете вы на обширном плато, места для всех нужных построек хватит. Ближайшие тибериумные поля находятся примерно на одинаковом расстоянии от точки старта, одно к северу, а другое к западу от нее. Можно строить базу ровно посередине, но лучше, все же, подвинуться поближе к западному полю.

Базу вам нужно обязательно обвести оборонительным периметром, причем как можно быстрее. Сразу же после возведения казармы и фабрики начинайте строить стены и орудийные башни. Враг будет вас атаковать главным образом с севера и северо-востока, так что оттуда и начните. На базе нужно будет иметь, кроме стандартных построек, не менее четырех вертолетных площадок и пять-семь энергетических станций. Обязательно постройте EMP Canon, причем в северном углу базы, оттуда она сможет дотянуться до двух ключевых пунктов вражеской обороны.

Неприятель постоянно будет атаковать вас огнеметными танками и подземными APC, поэтому ставьте сооружения поплотнее – лучше, если внутри базы совсем не будет свободного места. Если же так не получится, замостите пустые участки бетонными плитами. На базе, кроме всего прочего, необходим отряд автоматчиков и гранатометчиков, не помешает и парочка Титанов.

Один из мостов, которые вам нужно уничтожить, находится возле верхнего правого угла карты, а второй – примерно посредине левой кромки. К первому можно добраться пешком, а вот ко второму – только по воздуху (то есть, можно и по суше, но предварительно развалив весьма мощную неприятельскую оборону). Посылать свои вертолеты напрямик бесполезно, там понатыкана масса зенитных установок. Поэтому произведите одного летающего пехотинца и направьте его в левый нижний угол карты, где находится островок, который будет служить перевалочным пунктом для ваших вертолетов.

После уничтожения мостов атаки на вашу базу значительно ослабеют, и можно будет заняться основной задачей. К CABAL'у есть два пути: подняться от базы на север, уничтожить охраняющие подъем на плато лазеры и танки, захватить там все постройки, а потом идти на запад. Или: двигаться от базы на запад до первого поворота на север и подойти к воротам неприятельской базы. Второй путь короче, кроме того, неподалеку от ворот базы стоит радар, после захвата которого вам откроется вся карта.

Сам CABAL охраняется кучей киборгов, множеством танков и другой техники. Громить все это долго и скучно, так что предлагаю вам простой вариант. Строите три мобильных EMP, несколько инженеров и один APC. Подводите эти силы поближе к CABAL'у и выстраиваете гуськом, с таким расчетом, чтобы EMP не пора-

жали друг друга и APC. Дальше все просто: первый мобильный EMP заезжает на территорию базы, нейтрализует неприятельскую технику, второй проезжает дальше, ну а третий еще дальше, до самого CABAL'а. После этого в дело вступают инженеры, и все.

Миссия пятая.
После полудня

Задачи:

1.Найти храм Таситуса

2.Добыть в нем Таситуса и доставить в зону эвакуации

Для задушевной беседы с CABAL'ом не хватает одной важной детали, вот вам и придется ее добывать, обшаривая один за другим храмы. Как вы понимаете, нужная вещь найдется в самом последнем (третьем) храме. Он стоит неподалеку от правого нижнего угла карты, и, если бы вас высадили на противоположном берегу реки, миссию можно было бы завершить за пять минут.

Команда у вас подобралась довольно странная: археолог, сталкер-призрак, медик и Джагернаут. Такая вот секретная, сугубо научная экспедиция с применением тяжелой артиллерии. Для успешного завершения миссии в живых непременно должен остаться археолог, берегите его как зеницу ока. Наилучший порядок перемещения такой: впереди идет сталкер, открывая карту и отстреливая одиночных монстров. За ним движется Джагернаут, закрепляясь в нужных местах и уничтожая скопления монстров. Медик и археолог движутся в арьегарде.

Первым делом разверните Джагернаут прямо в месте старта. Он тут же начнет отстреливать тибериумных монстров на противоположном берегу реки – это вам поможет на завершающем этапе миссии. Затем указанным порядком отправляйтесь на север к спуску с плато. Двигайтесь вдоль обрыва на запад, пересеките два поля вырожденного тиберия, пока не заметите первый храм. Где-то в этом месте нужно развернуть Джагернаут и как следует расчистить подходы к храму. Поскольку нужный вам храм последний, в этот, вроде бы, можно и не заходить. Но я такие эксперименты не проводил и вам не советую: кто их, разработчиков, знает – может, нужно во все храмы заглянуть?

Поднимите Джагернаут на плато, поставьте его левее двух цистерн, и пусть он с этой позиции постреляет самостоятельно. Правее и ниже цистерн стоят два грузовика, если их уничтожить, появятся бонусы со здоровьем, они вам наверняка понадобятся – не сейчас, так позже.

От первого храма нужно двигаться на юго-запад, обогнуть речной залив и повернуть на восток. Здесь будет второй храм, а дорога к третьему лежит прямо на восток.

Вокруг третьего храма стоит несколько "священников" с автоматами. Они беспрепятственно пропустят археолога в храм, но после его выхода оттуда расстреляют. Поэтому прежде всего уничтожьте их всех. Где-то в это время вам подбросят еще один Джагернаут, но, если вы делали все правильно, он вам и не нужен.

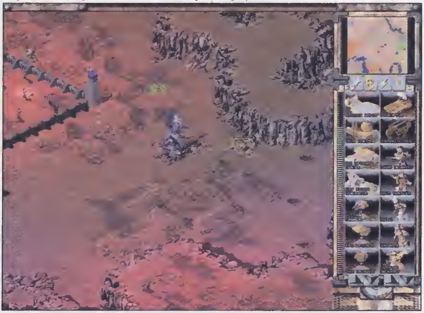
Остается отвести уцелевшие войска в точку эвакуации. Хотя вывезти вам нужно одного археолога, транспорт будет ждать прибытия всех юнитов. Обычно проще бывает пожертвовать ими, тогда миссия кончится быстрее.

Миссия шестая.
Спасение от CABAL'а

Задачи:

1.Вывести доктора Будро из расположения CABAL'a и доставить ее на аванпост GDI для немедленной эвакуации

2.Укрепить аванпост, отстроить его и уничтожить все неприятельские силы



Сразу же после запуска CABAL взбунтовался (обиделся на хамское обращение ученой девицы). Так что теперь нужно быстренько уносить ноги и вступать с ним в борьбу.

Первую задачу выполнить просто – обводите все свои силы рамочкой и гоните их строго на восток. Вскоре появится ваша весьма потрепанная база, в ее воротах нужно оставить все боевые юниты, а доктора Будро отвести на посадочную площадку. Вскоре за ней прилетит вертолет, так что с этим делом мы справились.

Сразу же начинайте ремонт сооружений, особенно важно быстро восстановить энергоснабжение. Как только вам привезут строительную площадку, разворачивайте ее и сразу же стройте фабрику. Дело в том, что у вас уже есть две Tiberium Refinery, но ни одного харвестера. После того, как наладите сбор ресурсов, восстановите и достройте стену перед базой, враг постоянно будет атаковать вас именно с этой стороны. В восточной части базы есть мост – его лучше всего разрушить, тогда у противника останется только один путь к вашей базе.

Где находится база CABAL'a, вы знаете (раз уносили оттуда ноги), но есть на карте и база NOD. Она расположена в левой части карты, однако громить ее вам совершенно не обязательно. Более того, если вы не будете ее трогать, нодовцы сохранят нейтралитет. А вот коль заденете – начнут воевать и с вами, и с CABAL'ом. Впрочем, помощь от них невелика, так что лучше не трогать.

Разгромить неприятельскую базу совсем не трудно: строите передвижной радар, два-четыре Джагернаута, пяток Титанов и сколько-то гранатометчиков. Радар выдвигается вперед, открывает невидимые юниты и здания, а Джагернауты издалека расстреливают наиболее опасные. После этого Титаны добивают остальных.

Миссия седьмая.
Киборги идут!

Задачи:

1.Найти место, где CABAL делает из людей киборгов

2.Установить свою базу и уничтожить все неприятельские силы

В начале миссии вам покажут, как реперы ловят людей сетями, а киборги грузят их на APC и куда-то увозят. Вот вам и предстоит выяснить, куда, а потом прекратить это безобразие. Для разнообразия в этой миссии вы присутствуете на поле боя собственно-лично, в качестве специального юнита по имени Commander, который ничего не умеет, а только ходит и разговари-

вает (скорей уж политработник, чем командир).

После старта пройдите немного на восток по грунтовой дороге. Тут же вам покажут сцену нападения неприятеля на вашу базу и охоту на людей. Поскольку у вас нет ни копейки денег и харвестера (да и вообще пока ничего нет), на базу соваться преждевременно. Строительная площадка стоит неподалеку от левого верхнего угла карты и пока вам не подчиняется. Вам нужно добраться до нее, причем по дороге найти трех гражданских типов, которые поделятся с вами всякими полезными вещами.

Идите по грунтовой дороге на юго-восток, только не спешите. Вскоре вам покажут двух киборг-командо, постойте в сторонке, пока они не отправятся по своим делам. Теперь можно идти дальше по дороге. Через некоторое время вы увидите четыре грузовика, каждый из которых нагружен 1000 единиц тиберия. Чтобы их заполучить, нужно поговорить со стоящим немного дальше человеком (достаточно подойти к нему вплотную).

Где-то в зто же время к вам присоединятся несколько пехотинцев, однако открывать военные действия не спешите. Продолжайте движение на юго-запад. У спуска с плато бродит вражеский репер, покончить с ним будет непросто. Лучше всего просто постараться обойти его по кромке льда с севера (на юг не ходите, там вражеская база), выбирая моменты, когда он отойдет в сторонку.

Возле следующего моста стоит мутант, который подарит вам харвестер. Его можно сразу же отогнать на базу и пустить собирать тибериум. Только проведите его туда самостоятельно, чтобы он не попал под удар расположившихся на вашей базе неприятельских юнитов.

Как только перейдете мост, вам покажут тюрьму, в которой сидят предназначенные для переделки люди. Дальнейший ваш путь лежит мимо нее – лучше отклониться как можно дальше к северу, чтобы враги не приставали. У следующего моста вам повстречается мутант, который не даст ничего полезного, и еще несколько пехотинцев вылезут из домов и присоединятся к вашим войскам. Оставьте все свои силы у входа на мост, скоро им предстоит вступить в неравный бой.

Дойдя до последнего гражданского, вы получите, наконец, строительную площадку. В принципе, можно отвести ее на базу, развернуть и преступить к обустройству. Но проще поставить ее прямо там, где она находится, и начать строительство новой базы. Постепенно, по мере строительства сооружений на новой, здания на старой можно продавать; в конце концов там останется только Tiberium Refinery, ну и можно поставить еще парочку орудийных башен для ее охраны.

Имейте в виду, как только вы развернете строительную площадку, оживут неприятельские юниты на старой базе. Так что вам нужно в кратчайший срок произвести два-три Титана и отбить зто нападение. Новую базу при первой возможности нужно обвести периметром из Firestorm Defense. Для отражения атак на вашу базу достаточно оставить там четырех Титанов, только обязательно поставьте где-нибудь поблизости передвижной радар – враги постоянно будут лезть к вам из-под земли.

У неприятеля тут тоже две базы, причем на обоих есть строительные площадки. Первая расположена вдоль левой кромки карты, от ее середины к низу; вторая находится в правом нижнем углу. Сначала займитесь левой базой: подведите к ней передвижной радар, четыре Джагернаута и столько же диструпторов. Радар будет открывать невидимые юниты, Джагернауты их громить, ну а диструпторы – всех защищать. Еще хорошо бы иметь в составе атакующей группы хотя бы парочку ракетниц, потому что неприятель будет атаковать вас и с воздуха.

Как именно громить базы, советовать не стану – дело это нехитрое, хотя и достаточно утомительное. Главное – как можно быстрее добраться до строительной площадки и уничтожить ее, иначе неприятель будет постоянно восстанавливать оборону.

Миссия восьмая. Восстановление

Задачи:

1.Провести заразного киборга в компьютерный центр неприятеля

2.Уничтожить фабрику по производству киборгов

3.Уничтожить все силы CABAL'а

Вместо того, чтобы врезать по центру управления CABAL'a, вам дают совершенно дурацкое задание по уничтожению какой-то там фабрики. Впрочем, миссия эта довольно интересна.

Со всех концов карты будут раздаваться крики и стоны гражданского населения, а в открывшихся окошках вы можете увидеть, как киборги и реперы уничтожают гражданские здания. Не обращайте на них внимания, пусть развлекаются. В первую очередь вам нужно, не ввязываясь в стычки, добраться до расположенного в центре карты компьютерного центра и завести туда своего инфицированного киборга.

Сформируйте две группы – в первую войдет вся техника, а во вторую пехота. От места старта спуститесь немного на юг, потом по стеночке идите на запад, стараясь не привлечь внимания стоящих внизу врагов. Пройдя под мостом, прижмитесь к южной скальной стене и идите вдоль нее. Перед полем тиберия оставьте пехоту, а техника пусть движется дальше вдоль стены сперва на запад, а потом на юг. Там, где стена повернет на восток, вы встретите киборга, а возможно, и еще каких-нибудь врагов. Уничтожьте их, и можно будет пускать в ход своего киборга.

Киборг проникнет в компьютерный центр (он находится к северу от площадки, окруженной стенами), все там повзрывает, после чего часть стоящих в загоне юнитов перейдет на вашу сторону. Перебейте всех врагов в округе, а потом начинайте уничтожать стоящие поблизости здания. Как только вы с ними покончите, вам пришлют строительную площадку.

Базу разворачивайте прямо тут же – хотя до полей тиберия харвестерам и придется ездить довольно далеко, зато враг не будет вас особо тревожить. Поэтому базу можно особенно не

охранять – поставьте несколько орудийных башен и зенитных установок, можно также держать там парочку Титанов.

Добраться до неприятельской базы можно двумя путями: или подняться почти до левого верхнего угла карты, пересечь реку по мосту над плотиной, а потом двигаться на юг к воротам базы; или, наоборот, двинуться в правый нижний угол, а оттуда продвигаться вдоль нижней кромки карты. Второй путь предпочтительнее, так как южные ворота неприятельской базы охраняются хуже.

Сформируйте отряд из двух Джагернаутов, четырех титанов, передвижного радара и парочки ракетниц. Джагернаутов поставьте подальше от ворот и расстреляйте охраняющие их сооружения. Пока враг не восстановил обелиски света, проведите ударный кулак на базу и начинайте там полный разгром. Уничтожить, как всегда, нужно абсолютно все.

Миссия девятая. Суть проблемы

Задачи:

1.Развернуть базу и отбить атаки неприятеля

2.Захватить три контрольных центра, управляющих защитой CABAL'a

3.Уничтожить сердце CABAL'a

Длинная, нудная, но очень интересная миссия. Разработчики явно постарались припасти для финала нечто весьма занимательное.

В начале миссии у вас есть всего два Титана и Росомаха, вот ее-то и двиньте прямо на север. Там стоят два киборга и один киборг командо, так что ваш юнит тут же погибнет. Но это не страшно, поскольку вам тут же выдадут еще кое-какие силы, в том числе – мобильную EMP. Обездвижьте с ее помощью неприятеля и тут же пошлите ее через западный мост на плато. Пока ваши Титаны будут громить врагов, EMP должна добраться до двух дальнобойных орудий и стать между ними – так они ничего не смогут ей сделать, и будет время накопить заряд. Тем временем с дальней стороны восточного моста по вашим юнитам начнут стрелять еще две пушки, уничтожьте их побыстрее. Ну а потом можно будет заняться и западными пушками.

Как только прибудет строительная площадка, отправьте ее по восточному мосту, а западный вообще разрушьте. Это улучшит оборону вашей будущей базы, кроме того, вам тут же выдадут APC с инженерами.

Начинать строить базу не спешите, сперва откройте всю местность от восточного моста на восток. Дело в том, что базу придется тщательно защищать с помощью Firestorm Defense, поэтому нужно прикинуть ее конфигурацию. Враг постоянно будет пускать ракеты с запада и присылать бомбардировщики с юга и юго-запада, вот эти-то стороны и нужно защитить в первую очередь.

Как только построите фабрику, произведите два добавочных харвестера – хотя тиберия в начале миссии вам дают много, он очень быстро кончится.

Теперь о том, что где искать. Один контрольный центр находится в левом нижнем углу карты, причем мост, по которому до него можно добраться, взорван. Второй лежит возле правого верхнего угла, мост там цел, но как только ваша техника пересечет его, по ней будет нанесен удар из EMP, а потом рядом появится куча киборгов. Третий центр можно найти выше и левее центра карты. Сам CABAL расположен в левом верхнем углу, причем, на первый взгляд, безо всякой охраны.

Захватывать контрольные центры можно в любом порядке и используя любую технику, но есть один любопытный способ, который я вам и опишу.

Стройте несколько Джагернаутов, парочку ракетниц и Мамонта. Отправляйте ударную группу на запад от базы вдоль скального обрыва, для разведки на первых порах можно использовать летающую пехоту. Как только появится проход на север, сворачивайте туда. Вскоре вы подойдете к воротам, охраняемым двумя Башнями света. За воротами будет неприятельская казарма и три Tiberium Refinery, захватите все это инженерами. Теперь можно перевести сюда парочку своих харвестеров и начать разрабатывать богатые поля тиберия, лежащие к востоку. Рядом с Tiberium Refinery находится неприятельский радар, после его захвата вам откроются все три контрольных центра.

Теперь пройдите обратно через ворота и отправляйтесь строго на запад, пока не доберетесь до стены с двумя воротами. Разгромите их оборону и идите через северные ворота в расположение неприятеля, только обязательно подгоните сюда передвижной радар. У выхода из ущелья поверните на запад, и вы окажетесь в центре неприятельской базы. Захватите строительную площадку, фабрику и технический центр, после этого вам станет доступно производство всех юнитов NOD.

Дальше, как говорится, дело техники. Постройте подземный APC, посадите в него инженеров и отправьте к юго-западному центру. Инженеры отремонтируют мост, и станет возможно подогнать туда тяжелую технику. Первым делом уничтожьте пусковые установки ракет, потом защиту центра – проделайте брешь в стене, и его можно захватить.

Со вторым расправиться еще легче: с предельной дистанции развалите Джагернаутами стену вокруг центра, провезите инженеров под землей к нему, и все (оборонять центр не нужно, так что не пугайтесь, если враг его уничтожит после вашего захвата). Для захвата третьего постройте пяток невидимых танков, единственное предназначение которых – пробить брешь в стене вокруг центра. Однако не торопитесь захватывать все центры – дело в том, что после отключения защиты вокруг CABAL'a появится гигантский робот, который может причинить вам массу неприятностей, так что нужно подготовиться.

Постройте передвижной стелс-генератор, поставьте его к востоку от CABAL'a (там есть долина, с трех сторон окруженная горами). Туда же пригоните не менее четырех Джагернаутов, но не разворачивайте их в боевое положение. После появления робота ни в коем случае не стреляйте по нему, а подождите, пока он не отойдет подальше и не примется громить ваши

здания. Теперь начинайте обстрел CABAL'a, для ускорения процесса можно нанести по нему удар из ионной пушки.

Робота вообще-то уничтожать не обязательно, но если вам очень хочется, натравите на него летающую пехоту – против нее он совершенно бессилен.

"Верное дело", или In Name of Kane!

Миссия первая. Операция "Перезагрузка"

Задачи:

1.Проникнуть на базу GDI

2.Найти три составные части CABAL'a

3.Доставить их в зону звакуации

После исчезновения лидера NOD Кейна генерал Славик выдвинул свою кандидатуру на освободившуюся должность. Однако "соратники" почему-то возражают против зтого (наивные такие). Для того, чтобы с ними побыстрее покончить, нужно ввести в строй CABAL и получить от него совет. Однако GDI'евцы захватили три части сердца CABAL'a, вот вам и предстоит вернуть имущество законному владельцу.

Силы тут у вас довольно скромные: два киборга, три ракетометчика, три инженера и разведчик. Впрочем, можно было бы обойтись только разведчиком и одним инженером. От точки старта идите на юг к спуску на плато, там стоят два неприятельских автоматчика, но если вы немножко подождете, они отправятся по своим делам. Теперь вам нужно пройти на восток вдоль скальной стены, стараясь не попасть под лучи прожекторов и избегая встречи с автоматчиками. Хотя, если хотите, можно подвести сюда свои войска и прикончить их.

Неподалеку от правого нижнего угла карты, за полем тиберия стоит неприятельский APC; забирайтесь внутрь – полдела сделано. Сажайте в APC одного ракетчика, инженеров, спускайте его на воду и плывите на север до упора. Там поднимайтесь на плато и захватите Храм NOD; инженеры вам больше на понадобятся, но можно захватить еще какие-нибудь строения, для развлечения.

Сажайте разведчика в APC и езжайте через западный мост ко второй составной части CABAL'a (первая, судя по всему, находилась в APC). Попадающихся по пути автоматчиков можно просто давить. Подобрав деталь, опять спускайте APC на воду и плывите в левый верхний угол карты. Там на площадке стоит грузовик с третьей частью CABAL'a; ракетчик уничтожит грузовик, а разведчик подберет деталь.

Теперь вам остается вернуться в точку старта и пересесть в подземный APC. У подъема на плато вас будут ждать несколько вражеских автоматчиков; если вы не гоняли зря свои войска туда-сюда, то они расправятся с врагом еще до вашего прибытия. А хотите – просто передавите всех APC.

В зтой миссии можно и поразвлекаться – скажем, после захвата Храма захватить фабрику и Tiberium Refinery. Потом продать храм, построить харвестер и начать полномасштабную военную кампанию.

Миссия вторая. Зерно разрушения

Задачи:

1.Оставаться незамеченным для сил GDI в зтом районе

2.Используя тибериумные формы жизни, уничтожить все силы неприятеля

В зтой миссии CABAL начинает претворять в жизнь свои жуткие планы. Однако Славик пока ничего не подозревает, так что вам предстоит поработать на CABAL'a. Что интересно, самому воевать тут практически не придется, все будет сделано руками (ногами или что там у них есть?) всяких жутких монстров, в которых превратятся подстреленные вами гражданские. Ближе к концу миссии их появится столько, что главной вашей задачей будет сохранить в целости хотя бы один свой юнит.

Отправьте двух инженеров пешком на север вдоль кромки карты. Несколько выше ее центра вы увидите разрушенный мост – почините его, переведите второго инженера на другой берег. Немного севернее выхода с первого моста будет второй, который тоже нужно отремонтировать. Инженеры вам больше не понадобятся, так что посадите оставшегося в APC и отправьте его в правый нижний угол карты. Туда же можно загнать и киборгов, они тут тоже особо не нужны.

Солдат со спецоружием посадите в APC и отправьте налево от точки старта, там вы найдете первую группу гражданских. Поле их отстрела внимательно смотрите на карту, инфицированные типы по мере своего продвижения будут ее открывать. Кроме того, вам покажут еще несколько групп, которые вы должны заразить. Когда вы найдете и обработаете всех цивильных типов, можно отогнать APC в безопасный угол и спокойно пить пиво, наблюдая, как вся зта гадость громит вражескую базу и гоняется за неприятельскими солдатами.

Миссия третья. Конец Тратоса

Задачи:

1.Используя Limpet Drone's, разведать расположение неприятельской базы

2.Отключить Firestorm Defense вокруг места обитания Тратоса

3.Убить Тратоса

На зтот раз задание вам дает лично CABAL, но не волнуйтесь – генерал Славик жив и в следующей миссии вы его увидите. Вариантов действий в зтой миссии много, предлагаю наиболее зкономичный.

Высадите всех бойцов из APC, отберите шестерых ракетчиков и отведите их на восточный мыс. Теперь возьмите один Limpet Drone и ведите его на северо-восток. Вскоре его начнет обстреливать неприятельская ракетница, заманите ее под удар своих ракетчиков. Теперь можно провести Limpet Drone внутрь огороженного периметра (с восточной стороны специально для вас оставлена дыра) и развернуть его на дороге.

Вскоре приедет грузовик, ваш дрон присосется к нему, и вы сможете полюбоваться на внутреннее располо-

жение вражеской базы. Дождитесь, когда грузовик проедет по всему своему маршруту и покинет карту. Сажайте всех бойцов в APC и ведите их в конечную точку маршрута грузовика. Вообще-то можно сразу же высаживаться на базе и начинать ее громить, но лучше сперва уничтожить прикрывающие ворота башни.

За воротами налево стоит неприятельская фабрика, нужно ее захватить, только сначала уничтожьте орудийную башню, стоящую между огороженными энергетическими станциями (сами станции тоже уничтожьте). После захвата фабрики произведите трех Титанов, можно и больше, только тогда нужно захватить и продать что-то еще.

Ведите Титанов по дороге на юго-запад, уничтожая юниты и башни противника. Миновав перекресток, прижмитесь к скальному обрыву и поднимайтесь на плато. Там вам нужно уничтожить еще одну орудийную башню и две огороженные энергостанции. Мост, ведущий к последним двум станциям, разрушен, но в это время вам подбросят кое-какие силы, среди них будет и инженер.

Пройдя по мосту, развалите орудийные и пулеметные башни и одну из энергостанций, а вот с последней не спешите. Предварительно посадите все уцелевшие войска в APC и отведите их поближе к этой башне.

Как только вы уничтожите последнюю башню, Firestorm Defense отключится, и вам покажут Тратоса, стоящего на острове. Не теряя ни секунды, отправляйте туда APC, высадите войска и прикончите его.

Миссия четвертая.
Истребление мутантов

Задачи:

1.Разведать расположение базы мутантов

2.Найти Таситуса и доставить его в зону эвакуации

3.Уничтожить все силы мутантов

Не знаю как вам, а мне этот Таситус надоел еще в прошлой кампании. И ведь главное – после его установки CABAL взбунтуется, и придется с ним воевать. Ну да делать нечего, приказ есть приказ.

Используйте невидимые танки для разведки ближайших окрестностей и выберите место для базы. Лучше всего ее ставить на равнине немного левее точки старта. Западный выход с равнины нужно перекрыть мощной линией обороны, неприятель будет постоянно оттуда лезть. Лучше всего поставить там лазерные стены и три-четыре лазера. Там же, перед стеной, поставьте свои танки, а при первой возможности произведите парочку дальнобойных орудий и поставьте их с внутренней стороны стены. С юга будут изредка появляться пехотинцы, так что там нужно поставить пару-тройку лазеров.

Таситус находится на грузовике в левом верхнем углу карты. Ни в коем случае не подъезжайте к нему на невидимом танке, потому как неприятель тут же его уничтожит! Сначала нужно развалить всю вражескую оборону и перебить пасущиеся там юниты (в том числе и находящихся в загоне тибериумных демонов). В принципе, можно разведать вражескую базу невидимым танком, потом сформировать мощный кулак из невидимых и огнеметных танков, добавить к ним побольше пехоты и инженеров, посаженых на подземные APC, и высадить внезапно всю эту армаду в центре базы. Однако вам нужно не только захватить Таситуса, но и доставить его в точку эвакуации, стало быть, нужно обезопасить весь маршрут. Поэтому будем действовать постепенно.

Постройте парочку дальнобойных пушек, несколько ракетных мотоциклов, десяток киборогов и добавьте к этой группе ремонтную машину. Невидимым танком разведайте следующий маршрут: от западного выхода с базы на север, после первой развилки – на запад, а оттуда – к центру верхней кромки карты. Ведите по этому пути все свои силы, уничтожая по пути артиллерию и Мамонтов неприятеля (мутанты тут используют Мамонтов из самой первой игры; захватив их фабрику, вы и сами можете произвести несколько этих машин).

Добравшись до плато восточнее базы, разворачивайте там свою артиллерию и начинайте громить оборону противника. Можно высадить на вражеской базе десант инженеров и кое-что там позахватывать. Как только вы развалите или захватите все производящие здания неприятеля, можно идти к Таситусу и везти его в точку эвакуации. Теперь вам осталось только перебить всех врагов и уничтожить постройки мутантов.

Миссия пятая.
Спасение от CABAL'а

Задачи:

1.Удрать от войск CABAL'а и найти заброшенную посадочную площадку

2.Починить коммуникационный центр для вызова спасательной группы

3.Эвакуировать свои силы

Ну вот, я же предупреждал, что шутки с Таситусом плохо кончатся. CABAL действительно взбунтовался, и вам нужно срочно уносить ноги. Впрочем, сделать тут это так просто, что даже непонятно, зачем такую миссию создали.

Сразу же после взрыва моста обведите рамочкой все свои силы и ведите их по направлению к левому верхнему углу карты. По дороге вам повстречаются несколько вражеских юнитов – расправиться с ними не сложно, только берегите инженеров, вы должны довести до посадочной площадки хотя бы одного. Он войдет в здание под названием Civilian Array, после чего первая и вторая задачи будут выполнены.

На площадке вы найдете два вертолета с полным боезапасом, можете использовать их для отражения атак неприятеля. Только учтите, что оружие это разовое, пополнить боезапас негде. Вскоре вам покажут такую сороконожку, это и есть спасательная машина. Вам нужно довести до нее все свои уцелевшие юниты, причем совершенно не важно, сколько именно их уцелеет. Поэтому просто обведите все юниты рамкой и отправьте их в нужную точку. Несколько штук доберется до цели (обычно это бывают баги), а остальные погибнут, ну а миссия после

этого будет считаться успешно завершенной.

Миссия шестая.
В поисках денег

Задачи:

1.Разведать расположение неприятельской базы и гражданских городов

2.Выманить неприятельскую авиацию подальше от базы

3.Захватить вражеский радар

Не знаю, при чем здесь деньги и зачем наворочено так много заданий. Смысл этой миссии в том, что после бунта CABAL'а у руководства возникла идея захватить и использовать компьютерную технологию GDI, так называемую EVA. Ну а для этого нужно проникнуть в коммуникационный центр неприятеля. Миссия необычайно сложная, но победить в ней совсем просто (с моими советами, конечно).

Первым делом отправьте один из невидимых танков на запад. Вскоре он найдет деревушку, несколько гражданских и грузовик с бонусом. Таким образом будет выполнена половина первой задачи. Уничтожьте грузовик и подберите бонус (при этом вы выполните вторую задачу, поскольку неприятельская авиация вылетит к вашему танку). Теперь отправьте танк в левый верхний угол карты и внимательно следите за его движением. У выхода из туннеля отправьте его направо и немного вверх, там вы вскоре найдете радар. Продвиньте танк еще чуть-чуть вверх, чтобы он открыл заснеженную местность возле энергетических станций левее и выше радара.

Теперь посадите инженеров в APC и отправьте его на это снежное пятно. Незадолго до того, как APC вылезет на поверхность, на всякий случай сохранитесь. Быстро выгружайте инженеров из APC и дайте им команду захватить радар. Поскольку враг первым делом атакует APC, обычно хотя бы один инженер успевает добежать до цели. А больше и не нужно.

Миссия седьмая.
Суровое возмездие

Задачи:

1.Починить мост, ведущий в расположение противника

2.Захватить командный центр, чтобы отключить лазерную защиту CABAL'а

3.Уничтожить CABAL и все его силы

На первую задачу можно наплевать и забыть. Но, если вам интересно, то нужный мост расположен на востоке от вашего первоначального расположения и ведет на остров, где ползает одинокий visceroid. После того, как инженер починит мост, а ваши ребята прикончат чудище, вам на этот маленький островок пришлют кое-какое подкрепление. Но оно вам, если честно, совершенно ни к чему, да и с visceroid'ом вы намучаетесь, пока не появится авиация.

Поэтому лучше сразу сконцентрируйтесь на выполнении второй задачи, благо сделать это не трудно.

Разворачивайте все свои силы прямо там, где они стоят. Очень скоро неприятель предпримет атаку на ваши войска сперва с востока, а потом с запада (или наоборот). Отбив нападение, начинайте строительство базы. Имейте в виду, что неприятель будет постоянно атаковать вас ракетами с северной стороны, так что нужно обязательно построить там лазерную защиту, причем подлиннее. С востока атак больше не будет, а вот с запада могут появиться киборги, если вы их потревожите в ходе разведки.

С ресурсами в этой миссии туговато (тибериумных полей много, но расположены они весьма неудобно), поэтому не увлекайтесь постройкой зданий и юнитов. Миссию можно успешно пройти, имея всего-навсего один невидимый танк, APC и пять инженеров. Танк должен произвести разведку в сторону верхнего левого угла карты. Но будьте осторожны – там множество зданий и юнитов, прикрытых полем невидимости.

Если хотите, произведите зачистку местности в указанном направлении, уничтожьте всех бродящих по окрестностям киборгов, а потом подгоните к выходу из восточного ущелья передвижной радар. Он покажет вам скрытые здания неприятеля, которые вы уничтожите артиллерией. Так, не спеша, можно прорубить дорогу к центру управления, а потом его захватить. Но, как я уже говорил, можно поступить проще.

После того, как невидимый танк откроет местность вокруг центра, посадите пяток инженеров в APC и дайте ему команду следовать в точку западнее центра. Высадите инженеров и скомандуйте им захватить центр. После этого CABAL скроется под землей, и начнутся атаки ракетами на все и вся. Не нервничайте, через некоторое время миссия как-то сама по себе кончится.

Миссия восьмая.
Охота на харвестеры

Задачи:

1.Защитить гражданское население и город от атак войск CABAL'а

2.Уничтожить все неприятельские харвестеры и Tiberium Refinery

Перед тем как приступить к уничтожению самого CABAL'а, нужно отрезать его от источников сырья. EVA нашла место, богатое тибериумом, где неприятель устроил свою сырьевую базу. Вот вам и предстоит разгромить там все силы CABAL'а.

Есть два пути победить в этой миссии: простой и интересный. Первый заключается в том, что нужно наплевать на первую задачу и сразу же приступить к выполнению второй. Разверните передвижную фабрику прямо в месте старта, сделайте ее невидимой с помощью передвижного стелс генератора, произведите кучу юнитов на всю наличность (не забудьте парочку ремонтных машин), а потом уничтожьте базу сперва в верхнем левом углу карты, затем в нижнем правом. Если вовремя чинить свои юниты, то ресурсов вам как раз хватит.

Более интересный путь основан на том, что после отражения атаки неприятеля на гражданский город, лежащий в правом верхнем углу карты, вам пришлют подкрепление, в которое будут входить инженеры. С их помощью можно захватить все нужные здания, а потом развернуть полномасштабную войну.

В этом случае фабрику тоже мож-

но развернуть в точке старта. Но после ее обустройства нужно быстро произвести несколько невидимых танков и послать их в город. После уничтожения там всех врагов разведайте расположение левой базы, найдите строительную площадку, генератор невидимости и энергетические башни. Вам нужно захватить все зто, высадив десант инженеров. Как только в ваших руках окажется генератор невидимости и хотя бы парочка энергетических станций, враги не смогут атаковать ваши новые здания. Ну а захват строительной площадки лишит их возможности восстанавливать свои здания.

Захватив или уничтожив все постройки левой базы (напоминаю, что Tiberium Refinery лучше захватывать в тот момент, когда там стоит харвестер), можно приступить к разгрому правой. Произведите два передвижных стелс генератора и один передвижной радар. Передвигая и разворачивая поочередно генераторы, подведите радар как можно ближе к базе и разверните его. Поскольку у вас будет возможность построить абсолютно все, можно громить базу всеми типами ракет. Или можно просто понаделать разных юнитов и атаковать неприятеля обычным путем. Уничтожить вам нужно только те здания и юниты, которые относятся к сбору и хранению тиберия.

Миссия девятая. Суть проблемы

Задачи:

1.Построить базу и отбить первые атаки неприятеля

2.Захватить три командных центра, чтобы отключить защиту CABAL'a

3.Уничтожить CABAL

В зтой миссии самая сложная задача – первая. Вторая значительно проще, третья же – совсем легкая, особенно если вы прошли финальную миссию предыдущей кампании.

Стартуете вы на небольшом островке, причем мост, ведущий на материк, разрушен. Подкрепления будут поступать к вам порциями: сперва несколько ракетчиков, потом два огнеметных танка, а затем два APC с ракетчиками и инженерами. Пехота пусть громит киборгов, пасущихся на островке, а огнеметные танки сразу же перебросьте на другой берег, расправляться со стоящими там врагами. Туда же отправьте и оба APC – ракетчики помогут танкам, а инженеры должны захватить радар и казарму неприятеля (они находятся неподалеку от северного конца моста).

Как только прибудет строительная площадка, разворачивайте ее прямо в месте высадки (вообще-то на равнине к северу базу строить удобнее, но нет времени выбирать место). После захвата казармы произведите трех инженеров, захватите две знергетические станции и отремонтируйте мост. Теперь стройте Tiberium Refinery и приступайте к строительству оборонительных сооружений.

Неприятель будет регулярно атаковать вас ракетами, так что нужно обвести всю базу периметром из лазерных стен. Начинайте с западной стороны, потом постройте северную, а восточной можно заняться позднее, после того, как вы прикроете базу полем невидимости (понадобятся не менее двух генераторов). У спуска на равнину поставьте две Башни Света и все уцелевшие юниты. После зтого оборону можно считать созданной.

К востоку от вашей базы на островке находится неприятельская фабрика, боевые действия начнем с ее захвата. Для зтого возьмите один из Limpet Drone и отправьте его на разведку. Открыв карту вокруг фабрики, пошлите туда огнеметные танки и ракетчиков на APC. Эти войска должны перебить бродящих вокруг фабрики реперов, после чего ее можно захватить. Заполучив фабрику, вы сможете строить Титанов, кроме того, вы вышли в тыл одной из неприятельских баз.

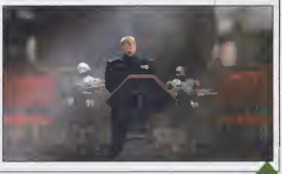
Проведите Limpet Drone через мост и установите его возле скального обрыва на пути движения вражеских харвестеров. Они ездят по какому-то хитрому круговому маршруту, так что вскоре вам станет виден приличный кусок карты. Для ускорения разведки базы можно послать туда свой невидимый танк, но зто не обязательно.

Постройте четырех Титанов, добавьте к ним автоматчиков и ракетчиков и начинайте продвижение с острова на базу. При первой возможности захватите неприятельскую строительную площадку и усовершенствованный радар, после зтого вы сможете строить Джагернаутов и ракетницы. Потом можно захватить три Tiberium Refinery (желательно вместе с харвестерами). Свою новую базу тоже защитите всякими сооружениями.

После захвата радара вам станет видна территория вокруг всех трех командных центров. Один из них стоит посредине озера вырожденного тиберия, причем безо всякой охраны. Как добраться по поверхности к двум другим, я даже и не знаю, дело в том, что проще высаживать десант из ракетчиков и огнеметных танков и громить там все. Ну а потом подвести инженера и захватить.

Однако, прежде чем захватывать центры, нужно подвести пять-шесть Джагернаутов к CABAL'у, да еще и передвижной стелс генератор туда же доставить. Для зтого постройте два или три зтих генератора и один передвижной радар. Проведите радар, прикрывая его последовательно генераторами, от базы вдоль берега на север, а потом на восток. Как только вам станут видны внутренности вражеской базы в центре карты, ведите туда Джагернаутов и начинайте все крушить.

Дальше вам нужно двигаться по проходу на север и, наконец, на восток. Как покончить с самим CABAL'ом, рассказывать не стану, смотрите советы в последней миссии за GDI. Зато посоветую посмотреть до конца финальный ролик – вас ожидает сюрприз, точнее, намек на сюрприз.



Валерий Корнеев
Андрей Шаповалов

FINAL FANTASY VIII

© 99® SQUARE

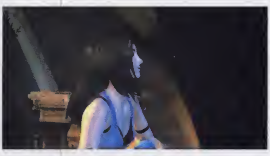
Tank: What do you need?
Neo: Guns. A lot of guns.
"The Matrix" (1999)

Диск 3

Баламб-Гарден

Зайдя на мостик, формируйте команду из трех человек (находящаяся без сознания Риноа сюда войти не может) и ведите Гарден в сторону Приюта.

Опционные события: если вы до сих пор этого не сделали, подберите в Тренировочном центре июльский номер "Оружия".



Приют Эден

Эдея просит прощения за все, объясняя свое поведение тем, что ее контролировала Алтемисия, могущественная ведьма из будущего. Алтемисии нужна сила Элуон, чтобы достичь главной мечты – одновременно править миром в различных временных эпохах, тело же Эдеи было для нее лишь одним из многих инструментов, помогающих в достижении цели. Эдея предупреждает, что Алтемисия хочет пробудить Адель, первую из ведьм. После беседы с Эдеей и Сидом (кстати, он ее муж) Скволл возвращается в Гарден.

Опционные события: на полу в здании Приюта лежит выпуск "Тимберских маньяков", а у Эдеи и Сида можно выиграть карты Эдеи и Сейфера соответственно.

Баламб-Гарден

Обрисовав остальным сложившуюся ситуацию, Скволл направляется в лазарет.

Сон, часть 4: Трабия

Лагуна, в ходе странствий израсходовавший все свои финансовые сбережения, подался в актеры. В дешевом фильме он должен сыграть рыцаря, защищающего возлюбленную от дракона, роль которого, в свою очередь, исполняют такие же безденежные Кирос и Вард. Однако уже в процессе съемок происходит досадная накладка: дракон что-то подозрительно похож на настоящего...

Есть единственный метод выиграть данную мини-игру: один раз жмите клавишу атаки, затем сразу же принимайте защитную стойку, чтобы блокировать удар чудовища. Когда Лагуна парирует удар, пусть сразу же атакует снова. Продолжайте повторять такую нехитрую последовательность движений раз за разом, и одолеете супостата.

После того, как Лагуна воссоединится с боевыми товарищами, выберите вторую опцию, чтобы отступить влево, сохраниться и переустановить Хранителей. Теперь можно встретить дракона на равных!

Босс: Рубиновый Дракон
HP: 19,218
Слабость: Ice, Holy
Не боится: Fire, Wind
Можно вытянуть: Aero, Fire 3, Gravite

Вызывайте Шиву или Александра, а третий герой пусть непрерывно наносит удары (если хотите, можете связать Ice с элементальной атакой) или лечит. Зверюгу не так уж трудно победить. Не забудьте стащить у него "красный коготь" или "коготь огненного дракона" – второй предмет позволяет Квистис выучить атаку "Огненное дыхание" или служит материалом для третьего оружия Сельфи.

Приют Эден

Лагуна ищет в Приюте Элуон, но узнает, что ее увезли с собой эштарцы.

Баламб-Гарден

При пробуждении Скволлу в голову приходит мысль, что Риноа может быть спасена, если вернуться назад во времени. Эдея должна что-то знать, так что – вперед!

Приют Эден

Эдея чувствует местонахождения корабля Элуон ("Белый SeeD") и вручает Скволлу рекомендательное письмо.

Область Сентра: найти "Белый SeeD"

К северу от Приюта кольцом располагается группа островов. Корабль находится где-то на юго-западе. Чтобы его заметить, придется изрядно повертеть "камерой".

"Белый SeeD"

Скволл рассказывает о своих намерениях, команда разрешает ему встретиться с капитаном. Здесь, кстати, вы встретите Уотса (помните, деятель из "Лесных сов"), у него можно выиграть карту Анджело (если вы этого не сделали до попытки похище-

ния президента из поезда в прошлый раз). Если пойти за Зауном на корабельный мостик, можно у него обменять журнал для взрослых, подобранный вами в редакции "Тимберских маньяков", на карту Шивы (1-я опция в разговоре). Вдобавок, тут лежит последний номер "Маньяков". Если вы все делали как надо, то должны были подобрать все их выпуски в следующих местах:

1. Баламб-отель
2. Дом Зеля
3. Редакция "Маньяков"
4. Гостиница Тимбера (2 этаж)
5. Гостиница Доллета (2 этаж)
6. Бар в Доллете
7. Фабрика на Рыбацком горизонте
8. Гостиница Рыбацкого горизонта (2 этаж)
9. Гостиница племени Сьюми
10. Кладбище Трабия-Гардена
11. Приют Эдеи
12. На борту "Белого SeeD"

Все выпуски можно прочитать через компьютерный терминал в классной комнате на втором этаже Баламб-Гардена.

Оказывается, незадолго до прибытия Скволла корабль попал в район боевых действий между гальбадианскими и эштарскими войсками, и Элуон уплыла на спасательной лодке. Сейчас она где-то на территории Эштара, куда попасть можно только по хайвею, ведущему от Рыбацкого горизонта. Оказавшись в Эштаре, вы потеряете возможность посещать другие районы карты на достаточно длительный период времени, так что советую перед этим выполнить несколько мини-квестов. Итак, *опционные события:*

Развалины Сентра

Тут вы сражались с Одином. Возьмите с собой Квистис и Скволла, и смотрите, чтобы у обоих был критический статус (здоровье почти на нуле, готова к применению Суператака). Дойдите до третьего экрана, где установлена статуя Тонбери – с оными зверушками придется драться. Ваши усилия не будут вознаграждены очками experience, зато после двадцатого побежденного грызуна изрядно вырастут шансы на то, что на сцене выступит сам Король Тонбери! Появляется он случайно, не исключено, что придется уложить целую тьму врагов с фонариками, чтобы встретиться с монархической особой. Другое дело, что совершенно не обязательно изничтожать вагон и маленькую тележку Тонбери за раз, можно периодически выбираться на карту – сохраниться и поправить здоровье, при этом счет побежденных грызунов обнуляться не будет.

Tonberry King

Атака: Chef's Knife
Начинает с уровня 30 и имеет 2596 HP
Родная стихия: нет

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
30	2596	1492
40	3394	1830
50	4200	2167
60	5014	2505
70	5836	2842
80	6666	3180
90	7504	3517
100	8350	3855

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
LV Down	Есть изначально	-
LV Up	Есть изначально	-
Eva+30%	Есть изначально	-
Luck+50%	Есть изначально	-
Initiative	160	-
Move-HP Up	200	-
Auto Potion	150	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-
Haggle	150	Sell-High
Sell-High	150	-
Familiar	150	Call Shop
Call Shop	200	-

Основное достоинство Короля Тонберри – это его "рыночные" способности типа Sell High, Haggle, Call Shop и Familiar.

Call Shop вызывает меню магазина (любого из тех, в которых вы побывали ранее хоть раз) в любом месте, избавляя вас от утомительной необходимости навещать города и рыскать там в поисках барыг-продавцов.

Familiar поможет вам купить какую-нибудь ценную вещь, если вы уже видели ее раньше. Так что, если вдруг пропустили что-то на первых двух дисках, не отчаивайтесь – у вас есть возможность купить это. Haggle дает возможность покупать вещички по весьма дешевым расценкам, так сказать, по оптовой стоимости.

Ну а Sell High позволит вам толкать свой товар продавцам по немереным ценам.

Кроме этого обратите внимание на Lv Up и Lv Down. Эти способности позволяют повышать или понижать уровень развития врагов (вы ведь заметили, что из одних и тех же гадов вываливаются разные предметы в зависимости от их уровня). И если в будущем вам встретится крепенький противник, Тонберри поможет уменьшить его уровень наполовину (на боссах сия тактика, к сожалению, не сработает).

Да, и последнее. Если, по каким-то причинам, вы не сражались ранее с Одином, то получить Тонбери-Хранителя не сможете. Он просто не выйдет драться.

Босс: Король Тонберри
HP: варьируется
Можно вытянуть: Death, Cure 3, Araise

Тяните Araise, на него действуйте Merton'ом, а Скволл пусть проводит свой блистательный "Рендэокукен". Ну и Квистис пусть помогает, чем может.

В случае удачного исхода битвы вы получите Тонберри-Хранителя.

Чокобиные леса

Так называются небольшие леса в виде эдаких зеленых куполов. Разбросаны они по континентам Трабия и Сентра, а один расположен в скалистой области на северо-востоке карты – туда надо ехать на чокобо из Трабии, перебираясь через неглубокие водоемы.

В лесу вам встретится мальчик, у которого можно разжиться "чокобиным сонаром" и "чокобиной сетью". Сонар задействуется нажатием клавиши "A" в определенных местах (следите за красной линейкой). Жмите "X", чтобы маленький чокобо свалился. Повторное нажатие заставит его вернуться. Процедуру следует выполнять до тех пор, пока на экране не останется только один маленький чокобо (в каждом лесу их бывает несколько). Обратитесь к нему, и он вызовет большого чокобо, который вас и повезет. Альтернативный способ заключается в банальной передаче мальчику 1200 гиль за ловлю и взнуздывание бегающей птицы. Однако при этом вы не заполучите "свидетельства расположения" чокобо, а ведь за шесть таких "свидетельств", отданных парню, он приведет вас в Святой Храм Чокобо, где лежит карта "Кочокобо"! Вот местоположение шести лесов, где можно поймать чокобо:

1. К западу от Трабия-Гардена
2. На северо-восток от Трабия-Гардена (отсюда вас могут подвезти до Святого Храма)
3. На северо-запад от деревни племени Сьюми
4. На северо-восток от развалин Сентра
5. К востоку от Приюта Эдеи
6. К югу от пустыни Сабroom

Примечание: все чокобо легко пересекают неглубокие водоемы.

Группа картежников

После того, как Скволл наберет достаточное количество карт, открывается возможность участвовать в Карточных приключениях: с вами согласятся играть различные члены знаменитой группы картежников Баламб-Гардена. Вот где они обычно тусуются:

Шестерка: шатается вокруг карты Гардена на первом этаже.

Трефа: изволит бродить в северной части первого этажа.

Бубны: две девушки, стоящие около карты на первом этаже.

Пики: мужчина около лифта на втором этаже (появляется не всегда).

Черви: Сью в Командном центре третьего этажа.

Король: поговорите с доктором Кадоваки, уединитесь в комнатке Скволла. Появится возможность сыграть. Если не выиграете, можно попробовать переиграть на третьем этаже, в Командном центре. Заметьте, чтобы Король продемонстрировал свое присутствие, Скволл должен быть один в помещении.

Джокер: иногда появляется в Тренировочном центре; помимо игры в карты, продает разные предметы.

У всех семерых в наличии очень редкие и сильные карты, вдобавок у Черви можно выиграть карту Карбункула, у Короля – карту Гилгамеша, а у Джокера – Левиафана.

Разные разности, часть 2

Прежде чем отправляться в Эштар, убедитесь, что обладаете шестью "железными трубками" и шестьюдесятью снадобьями Remedy. Используя возможности Александра, превратите снадобья в шесть Remedy Plus. Эти предметы впоследствии будут необходимы для "зарабатывания" новых Хранителей. Советую также развить способность Тонбери "вызывать магазин", весьма полезную в дальних странствиях.

Рыбацкий горизонт

Прилетайте сюда. Скволл заберет из лазарета бесчувственную девушку (Ринoа все еще страдает от последствий конфронтации с Эдеей).

Континентальный хайвей

После очередного сюжетного разговора следуйте вперед, навстречу судьбе.

Область Эштар

Эдею можно взять в команду (у ведьмы 31 уровень). Не стоит прокачивать ее характеристики, потому как присоединилась она к нам на непродолжительный период. Однако извлечь выгоду из ее отличного умения обращаться с Хранителями все же стоит – навесьте на нее самых важных, не забудьте распределить заклинания. Идите к озеру.

Великое Соленое озеро

Определите членов команды и поднимайтесь на экран наверх и дальше, мимо источников Meteo и Bolt 3. На краю скалы жмите "X", чтобы спрыгнуть и продолжить путешествие по снегу на север. На следующем экране сверните направо, сохраните игру. В двух экранах влево вас ждет встреча с боссом.

Босс: Авадон
HP: 17,010
Слабость: Fire, Holy
Можно вытянуть: Cure 2, Esuna, Despell

Двое пусть вызывают Ифрита и Александра, третий персонаж – лечит или атакует огненной магией. Если ваш Левиафан уже выучил функцию регенерации, примените ее на Авадоне – снимете 9999 HP. Иногда враг будет вставать с земли, это для вас передышка: атаки против него не работают, а на то, чтобы полечиться, время есть.

Двигайтесь на северо-восток. Скволл осмотрит странно выглядящий пейзаж и откроет отверстие прямо в воздухе. Полезайте внутрь.

Эштар

Идите направо, помучьте панельку слева, если хотите, проходите в дверь на северо-востоке. Садитесь в лифт и любуйтесь столицей Эштара, самым большим городом на планете.

Сон, окончание: исследовательский центр Лунатик Пандоры

Пообщайтесь с обоими эштарскими воинами, затем заведите разговор с Мамбой и еще одним мужичком – в результате вы подеретесь с солдатами (учтите, темный эштарец весьма силен). Вскоре появятся Кирос и Вард; распределите между персонажами Хранителей и магию (первая опция), на вас нападут Гесупаа и еще двое эштарских молодцев. Избавьтесь от них. С помощью правого лифта доберитесь до нижнего этажа; можете подслушать беседу профессора Одзйна с ассистентами, а можете просто уйти направо, к выходу. Снаружи сохранитесь, вернитесь в Исследовательский центр.

На полу подберите последний (или первый, это как посмотреть) выпуск журнала "Оружие". В подвале сразитесь с посланными профессором гадами (из Невидимки вытрясете "лазерную пушку"!), возьмите самого Одзйна за шкирку и выпытайте всю информацию: Элуон заперта в его лаборатории.

Лаборатория профессора Одэйна

Круглый объект в центре помещения – лифт. Поднимайтесь, заходите на втором этаже в переднюю дверь. Побейте подлых эштарцев, проникновенно гляньте сквозь синее стекло, осмотрите контрольную панель справа и возвращайтесь на первый этаж. Проходите в дверь на заднем плане (теперь она открыта) и скорей освобождайте Элуон.

Эштар

Садитесь в машину, езжайте на встречу с Одэйном в президентском доме. Тот согласится помочь Скволлу и друзьям, но при условии, что Риноа останется у него для проведения нормального медицинского обследования. Между прочим, у Одэйна имеется карта Варда. Из здания можно выйти, спустившись вниз и повернув направо, к платформе-лифту. Эштар – город на самом деле гигантский и запутанный сверх всякой меры, так что наиболее научным методом блуждания по нему является метод блуждания с картой, но даже она не всегда способна дать ответ на вопрос "где я нахожусь и куда мне деваться?".

Некоторые магазины открыты, но есть и постоянно закрытые, вроде "Магазинчика Шерил". Повторные визиты за покупками в определенный магазин влекут за собой ценные подарки от хозяев. Если ваш Тонбери научился "запоминать лица", можно будет приобрести все оставшиеся журналы "Домашние животные" и "Оружие". В одной из лавочек купите "силовой браслет", необходимый для финального усовершенствования оружия, которым владеет Риноа. Есть еще "Магазинчик Джонни", упорно старающийся показаться запертым, однако это не так: ломитесь, и вам всетаки откроют. Тут продаются редкие лечащие снадобья, такие как X-Potion, Mega Phoenix и Megalixir.

Область Эштар

Побегайте по эштарскому континенту (не по дорогам!), чтобы встретиться с Месмерайзо и Молборами. Последние имеют дурную привычку проводить атаку "Мерзкое дыхание", насылающую на команду всевозможные изменения статуса, но драться с ними все равно надо, и вот как: один из героев пусть будет экипирован командой "Захват", а к статус-защите всей партии привяжите заклинания Confuse и Berserk. Встретив Молбора (противное зеленое растение с черной пастью), готовьтесь к тому, что он вас усыпит. Ждите физической атаки – пусть она придется по персонажу с возможностью захвата – и тяните из Молбора все, что можете унести. Вам требуется насобирать таким макаром девять "щупалец Молбора", одно из них пусть использует Квистис, чтобы выучить упомянутое "Мерзкое дыхание". В качестве альтенативы можно украсть у Молбора предмет, развивающий умение Пандемониума, позволяющее персонажу всегда вступать в бой с полностью накопленной линейкой времени.

У вас должен иметься доступ к четырем локациям: столице Эштара, Исследовательскому центру "Лунатик Пандоры", Лунным вратам и Слезному месту. Сверьтесь с картой и отправляйтесь в последнюю из названных локаций, находящуюся на юго-востоке (если хотите, можете вос-

```
 ____________________________________________________________________________
|                   [президентский дворец]                      |LEGEND      |
|                              |                                |------------|
|         _ _ _ _ _            |              _ _ _             | E   Лифты  |
|        |          \          |           X /     |            | []  Локации|
|        |           [2]--- [ 1 ]--- [10]          |            | --  Пути   |
|        |           E                 E|          |            |            |
|        |                              ||         |            |            |
|       [3]-- [4] -- [5]               [9]-- [11]               |            |
|        |           Y |                |          |            |            |
|        |            [6]__Z            |        [12]           |            |
| [аэропорт]--[17]E________/    \_[7]_____|          |            |            |
|        |_                _______/     |          |            |            |
|          |              /              |          |            |            |
|          \_ [16]-- [15]-- [14]  --[8]----[магазины]           |            |
|                     |           |                              |            |
|             [Лаборатория Одейна] [прокат авто]                 |            |
|                                 |                              |            |
|                          Выход на карту                        |            |
|________________________________________________________________|____________|
```

** В точке X прямой путь проходит над горизонтальным, в точке Y – горизонтальный над прямым. К востоку от аэродрома можно восстановить силы и сохраниться. Точка Z сейчас для вас ровно никакого значения не имеет, но настанет время, когда от нее будет зависеть многое – так что запомните, где она расположена.*

пользоваться взятой напрокат машиной).

Слезное место

Надо пройти внутрь. Сразу за гигантской статуей в центре Слезного места лежит сверкающий предмет – “кольцо Соломона”. Прежде чем применить его на экране опций и тем самым получить нового Хранителся – Призрачного (Ghoulish), вы должны заполучить шесть Malboro Tentacles, шесть Steel Pipes и шесть снадобий Remedy Plus.

Лунные врата

Следуйте за эштарцем к взлетающей капсуле, он расскажет вам детали предстоящего космического путешествия, предупреждая Скволла, что вояж может оказаться весьма опасным:

– *...я подумаю об этом.*

– *...какая разница, все равно полетим.**

Надо создать команду, куда войдут Скволл, Риноа и еще один герой (но не Зель или Эдея, они останутся на планете). После отлета друзей возвращайтесь в столицу.

Эштар

Закупитесь нужными предметами, лекарствами и идите в президентский дом, где Зелю вручат четвертый том “Фзнов оккультизма”. Двигайте в лабораторию Одзйна. Проехав на лифте, вы встретитесь с самим профессором, который расскажет, что гальбадианцам удалось заполучить Лунатик Пандору, которая во время своего полета трижды зависнет над разными точками Эштара:

15:00~12:00 - центр города. У вас от 5 до 8 минут, чтобы туда успеть.

10:00~5:00 - развязка, помеченная на карте литерой X. Пандоре туда лететь 10-15 минут.

3:00~0:00 - на север от торгового комплекса, в тупике. Постарайтесь там оказаться за 17 минут.

1. Выходите из лаборатории.
2. Попав на хайвей, два раза сверните вправо. Пройдете мимо знаков “Левая сторона” и “Правая сторона”.
3. После второго поворота направо идите вверх.
4. Заберитесь по лестнице слева.
5. Вы должны достигнуть центра города, дом президента по идее виднеется вдали. Дождитесь появления Пандоры, забейте нескольких гальбадианских солдат и лезьте внутрь. Чем раньше вы заберетесь внутрь Пандоры, тем больше будет времени на ее исследование.

Лунатик Пандора

В самом начала вы наткнетесь на источник магии Meteo (очень быстро заполняющийся снова). Поднимитесь вверх, подберите на полу “Журнал бойца 005”, садитесь в синий лифт 02. Проехав на нем, дойдите до развилки и следуйте влево.

Достигнув красного лифта 03, вы увидите в нижнем правом углу зкрана ступеньки. Сбегите по ним, спуститесь по лестнице – найдете источник Confuse. Пройдя направо, возьмите Любимого Хранителя, вернитесь к красному лифту и поезжайте на нем. Он должен привезти вас обратно в холл. Садитесь в зеленый лифт 01 слева. Выйдя из него, найдете источник Holy, сейв-пойнт. После разветвления следуйте на север, и вас бесцеремонно вышибут из Пандоры.

Космическая база

Скволл очутится на Палубе прибытия. Следуйте за Пиетт в лазарет,

Ghoulish (он же DoomTrain)

Атака: Runaway Train
Начинает с уровня 28 и имеет 2521 HP
Родная стихия: нет

Если вы – один из тех ветеранов, которые играли в свое время в Final Fantasy VI (в американской версии – Final Fantasy III, т.к. часть игр сериала в США вообще никогда не выходила), то без труда признаете в этом парне одного из тамошних боссов (именно поэтому мы и указали его второе имя – Doomtrain). Ghoulish весьма сильный боец. Выглядит солидно, а его атака не только понижает Defense Power всех врагов до нуля, но и насылает на них всяческие напасти в виде Status Ailments, типа Poison, Blind, Stop и Slow. Между прочим, Ghoulish верой и правдой служил нам даже против самой Алтемесии (финального босса игры).

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
28	2521	1931
30	2686	2028
40	3514	2509
50	4350	2990
60	5194	3471
70	6046	3953
80	6906	4434
90	7774	4915
100	8650	5396

Способности

Способность	Требуется Ap	Дальше можно изучать
Elem-Atk-J	Есть изначально	-
ST-Atk-J	Есть изначально	-
Elem-Defx4	Есть изначально	-
ST-Def-Jx4	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Darkside	Есть изначально	-
Absorb	80	-
Auto-Shell	250	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	SumMag+40%
SumMag+40%	200	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	GFHP+40%
GFHP+40%	200	-
Boost	10	-
Junk Shop	Есть изначально	-
Forbid Med-RF	200	-

Самые важные способности Ghoulish – Elem-Atk-J, St-Atk-J, Elem-Defx4, St-Def-Jx4, Junk Shop и Forbid Med-RF.

Способность Junk Shop позволит вам усовершенствовать ваше оружие в любом месте и в любой момент времени, вызвав меню соответствующего магазинчика.

Риноа останется там. Сохранитесь, идите в Рубку управления. Осмотрите панели справа, поговорите с Пиетт, выбрав вторую опцию, расспросите о происхождении Элуон. У Пиетт, кстати, есть карта Александра, но выиграть ее будет непросто, благодаря свирепствующему тут правилу Случайного выбора.

Выйдите, спуститесь вниз и откройте в дверь. В тоннеле пообщайтесь с девушкой (будет сцена, представляющая Адэль), пройдите до конца коридора. За южной дверью вас дожидается Элуон, но прежде чем говорить с ней, выиграйте у нее карту Лагуны (будучи переработанной, она превращается в 100 "геройских лекарств"). Вскоре происходят непредвиденные события, в результате которых надо срочно бежать в лазарет. Риноа явно находится под чьим-то воздействием, и остановить ее Скволл не в силах. Вернувшись в Рубку, проверьте панели после того, как там появится Риноа. Теперь следуйте за девушкой в комнату со скафандрами, одевайте один из них. Дойдя до шлюза слева, снова возвращайтесь в Рубку. После короткого совещания сохранитесь, спустившись на лифте, займите место в одной из спасательных капсул.

Спасательная капсула

После того, как Элуон демонстрирует Скволлу несколько сцен из прошлого, тот решает, что Риноа должна быть спасена во что бы то ни стало. Выбравшись из капсулы, вы сыграете в своеобразную мини-игру: надо добраться до места, где девушка одиноко плывет в своем скафандре. Воссоединившись, молодые люди попадут на большой космический корабль.

Рагнарек

Активируйте переключатель на панели слева, закрывая шлюз; проследуйте на два экрана наверх. Оказывается, вы здесь не одни! По Рагнареку бродит целая компания чужаков, обладающих способностью к регенерации. Всего их восемь, делятся они на четыре пары – желтую, красную, зеленую и малиновую, и побеждать их нужно попарно. Чтобы монстры исчезали навсегда, надо последовательно уничтожать тварей одного цвета. Атакуют они в тот момент, когда вас замечают, так что будьте готовы быстро и незаметно проскользнуть под носом у врага неподходящей раскраски. Охоту на чужих начните, повернув вправо и спустившись вниз (не забудьте связать героев с Хранителями и магией). У основания лестницы притаился малиновый гад.

Босс: Пропагатор
HP: варьируется
Можно вытянуть: Bolt 3, Esuna, Raise, Cure 3

У всех чужаков одинаковые характеристики; они любят баловаться заклинаниями Bolt и Silence, вовремя защищайтесь. Неплохо связать Sleepel со статус-атакой, Пропагаторы ее очень не любят.

Впереди появятся двери, входите в ту, что слева. За ней бродит красный чужак, мимо него надо аккуратно пробежать, опять к левой двери. За ней сидит второй малиновый Пропагатор. Победив его, вернитесь и забейте красного, а вернувшись туда, где дрались с первым малиновым, и поднявшись по лесенке справа, одержите победу над еще одним красным монстром. Спуститесь на первый этаж, идите в труднозаметную дверь в верхнем левом углу; расправившись с зеленым Пропагатором, сохраните игру. Теперь в двух экранах левее от того места, где встретили первого красного, вы можете найти и побить второго зеленого гада. Осталась парочка желтых чужаков: первый сидит за дверью слева, а по пути к шлюзовому отсеку вам попадется и второй. Спуститесь на лифте, который охранял второй зеленый Пропагатор, забирайтесь в рубку Рагнарека и наблюдайте романтическую сцену.

Специально для особо "задвинутых" поклонников и просто интересующихся серией Final Fantasy, а также для всех любителей пения караоке приводим здесь полный текст песни, играющей в столь важный момент:

Eyes on Me

Слова и музыка
Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu)
Исполняет
Фэй Вонг (Faye Wong)

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know?
That I had mine on you

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanna be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that you're not dreaming

Рагнарек

После того, как Риноа покинет вас, идите в кают-компанию корабля, где Квистис примется распекать Скволла за то, что тот отпустил только что обретенную любовь прямо в руки эштарцам. Проследуйте в кокпит, поднимайте Рагнарек в воздух. Надо сказать, что у корабля есть функция автопилотирования; для того, чтобы ее

задействовать, вызовите кнопкой "Select" карту и укажите курсором пункт назначения.

Мемориальный зал Ведьм

Местечко это расположено, естественно, на эштарском континенте, южнее Исследовательского центра "Лунатик Пандоры".

Забежав в холл, затерроризируйте рабочий персонал и освободите девушку.

Рагнарек

Счастливая Рина просит прощения за все неприятности, что причинила команде. Теперь вам необходимо добраться до Приюта Эдеи, чтобы подготовить свое финальное наступление, но перед этим рекомендуется выполнить следующие мини-квесты:

Пустыня Саботендера

К востоку от пустыни Саботендера на континенте Сентра лежит небольшой островок. По нему туда-сюда бродит огромный Саботендер. Сажайте Рагнарек и ввязывайтесь в драку.

Босс-Хранитель: Саботендер
HP: 100,000
Слабость: Water
Можно вытянуть: Gravite, Tornado

Хлебом этого кактуса не корми – дай свалиться вам на голову или выстрелить в вашу команду "Иглами", отнимающими 10.000 HP, так что сразу положитесь на заклинания Raise и Phoenix Down. Свяжите Aura с элементальной атакой и держите наготове Левиафана. Если вражеские "Иглы" попали по Скволлу, оживите его, но не лечите, а воспользуйтесь возможностью влепить противнику "Рендзокукен".

Во время боя внимательно следите за сообщениями на экране. Когда появится надпись, что Саботендер замешкался ("hesitating"), НЕ НАПАДАЙТЕ на него, т.к. он в этом случае тут же убежит, и вам придется искать его снова.

Остров военных кораблей, часть 1

Хотя он и не отмечен на карте мира, расположен данный остров в океане на юго-западе. Приземляйтесь и идите внутрь строения. Умудритесь проникнуть внутрь синего силового поля (оно спадает на долю секунды), двигайтесь к синему "ядру" и, подойдя в упор, осмотрите его.

Начнется диалог с Багамутом. Он вам задаст три вопроса. После ответа на каждый вопрос вам всякий раз придется драться с драконом.

Босс: Рубиновый Дракон
HP: варьируется
Слабость: Ice, Holy
Не боится: Fire, Wind
Можно вытянуть: разное

На этот раз дракоша намного сильнее, атака "Дыхание" способна снять заметное количество ваших HP. Насылайте на него Merton, Скволл пусть проводит Суператаку. Если в процессе боя заполучите "коготь огненного дракона", Квистис сможет выучить "Огненное дыхание". Перед сражением неплохо связать Fire 3 с элементальной защитой.

Победив дракона, по-новой осматривайте "ядро" и говорите с Багамутом.

Если вы ответили правильно, то после победы над драконом Багамут задаст вам следующий вопрос. Если же ошиблись, то снова придется отвечать на старый вопрос.

Вот правильные ответы:

Багамут: "So you wish to challenge me.."

Ответ: "It's not our will to fight."

Sabotender

Атака: 1,000 Needles
Начинает с уровня 20 и имеет 1766 HP
Родная стихия: нет
Вообще же, атака Саботендера напрямую зависит от его уровня (как у Дьяблоса). Например, если Саботендер достиг 40 уровня, то он будет наносить противнику 4000 единиц урона. Причем иммунитета к его атаке нет ни у кого, включая и боссов.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
20	1766	2000
30	2536	3000
40	3314	4000
50	4100	5000
60	4894	6000
70	5696	7000
80	6550	8000
90	7324	9000
100	8150	10000

Способности

Способность	Требуется AP	Далее можно изучать
Eva-J	200	Eva+30%
Luck-J	200	Luck+50%
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Defend	100	-
Kamikaze	100	-
Eva+30%	150	Expendx2-I
Luck+50%	200	-
Initiative	160	-
Move-HP Up	200	-
HP Bonus	Есть изначально	-
Str Bonus	Есть изначально	-
Vit Bonus	Есть изначально	-
Mag Bonus	Есть изначально	-
Spr Bonus	Есть изначально	-
Auto Potion	150	-
Expendx2-I	250	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-

Лучшие способности – HP Bonus, Str Bonus, Vit Bonus, Mag Bonus, Spr Bonus. К сожалению, вы получаете этого Хранителя (а значит, и его способности) уже ближе к концу игры. Поэтому особенно воспользоваться ими не сможете.

Багамут: "Begging me for mercy?"
Ответ: "Never."
Багамут: "Damned imbeciles. Why do you wish to fight?"
Выберите скрытую опцию под надписью "None of your business."

Босс-Хранитель: Багамут
HP: 65,200
Не боится: Poison, Lightning, Wind
Можно вытянуть: Flare, Cure 3, Araise, Despell

Не затягивайте бой, иначе Багамут воспользуется приемом, "снимающим" до 4000 HP у каждого героя. Пользуйтесь той же тактикой, что и в драке с Рубиновыми Драконами, и все должно получиться в лучшем виде. Побежденный, этот босс даже расстанется в вашу пользу со своей картой (ее можно обменять через Кецалькоатля на 100 Megalixir'ов).

Возвратившись на Рагнарек, переговорите со всеми членами команды, особенно с Зелем. В ближайшем населенном пункте (Уинхил) закупите лечащие снадобья и магию, перегруппируйте (если надо) команду и сохранитесь.

Остров военных кораблей, часть 2

Примечание: в команде должен быть Зель.

Не совсем ясно, после какого именно события открывается возможность завершить этот мини-квест; если сразу у вас ничего не получается, попробуйте вернуться сюда после посещения Приюта.

В том месте, где зияла дыра, висит толстая лиана, спуститесь по ней. Место заброшенное, и необходимо восстановить электропитание: 4 из 20 батарей уйдут на то, чтобы отпереть первые ворота.

Осмотрев компьютер этажом ниже, отоприте люк, использовав еще 2 батареи. На следующем экране вас ждут две двери, управляемые компьютерами. Если Зель с вами, не обращайте внимания на левую и отпирайте дверь справа (1 батарея). Спускайтесь глубже. На каждом из следующих этажей расходуйте по одной батарее. Воспользуйтесь лифтом, почините машину – откроется шлюз с левой стороны. Чуть дальше вы сможете сохраниться. Достигнув самого глубокого помещения островa, вы найдете еще один (на этот раз невидимый) сейвпойнт и красную консоль управления.

Босс: Ультима-Оружие
HP: 100,000
Можно вытянуть: Regen, Despell, Ultima, Eden

Первым делом вытягивайте Хранителя по имени Эден. Несмотря на полное отсутствие оборонных приемов, Ультима-Оружие может за раз отнимать у одного персонажа до 9999 HP – налегайте на оживляющие средства! Двое героев пусть занимаются активным лечением, а Скволлу вновь достанется роль с "Рендзокукеном" (не забудьте предварительно "кастануть" на босса Merton, а на себя – Aura).

Победив, получите 100 "Ультима-камней" и карту Эдена. Сохраняйтесь и отправляйтесь восвояси.

Опционные события: здесь встречаются очень мощные враги: Гиганты, Рубиновые Драконы, Бегемоты. В схватках с ними не раз выручит умение Тонбери понижать уровень противника. В противном случае, просто избегайте контактов с ними, пользуясь соответствующим умением Диаблоса.

Деревня племени Сьюми

Пресловутую статую Лагуны уже должны завершить. Пообщайтесь с Сьюми, их Вождем и гостями с Рыбацкого горизонта. На четвертом дис-

Bahamut

Атака: Mega Flare
Начинает с уровня 35 и имеет 3274 HP
Родная стихия: нет

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
35	3274	1451
40	3714	1614
50	4600	1940
60	5494	2266
70	6396	2593
80	7306	2919
90	8224	3245
100	9150	3571

Способности

Способность	Требуется AP	Далее можно изучать
Abilityx4	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Str+60%	Есть изначально	-
Mag+60%	Есть изначально	-
Mug	Есть изначально	-
Move-HP Up	200	-
Auto Protect	250	-
Expendx2-I	200	-
Rare Item	250	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	SumMag+40%
SumMag+40%	200	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	GFHP+40%
GFHP+40%	200	-
Boost	10	-
Forbid Mag-RF	Есть изначально	-

Лучшие способности – это Rare Item и Abilityx4. Ради них одних стоит заваривать всю эту кашу.

При помощи Rare Item вы можете получить ВСЕ предметы в игре, хотя это и отнимет у вас массу времени.

Ну а Abilityx4 говорит сама за себя.

ке вы сюда попасть не сможете (равно как и в любой другой город), поэтому пополняйте запас заклинаний Ultima, пока есть такая возможность.

Места встречи с НЛО

Иногда прямо во время боя вы будете замечать, что Скволл смотрит на какого-то невидимого противника – в воздухе будет появляться и исчезать летающая тарелка! Вот четыре локации, где случаются подобные фокусы:

1. Восточные берега континента Тимбер (ближайший к Розуолу пляж).
2. Область Уинхила.
3. Остров к востоку от Трабия-Гардена.
4. Большая пустыня Саботендера.

Став свидетелем появления НЛО в четвертый раз, летите к скалам на севере от Храма Чокобо и сажайте Рагнарек. Побродите некоторое время, на вас нападет эта самая тарелка, победите ее. Используйте на Койо Койо пять эликсиров, чтобы заполучить его карту. Данную карту можно обменять на "горшочек аппетита Дьявола", потом переработать в "камень мудреца" и в итоге, пользуясь умением Эдена, переделать в "камень Розетты", в четыре раза ускоряющий способности Хранителей к обучению!

Острова рая и ада

Остров Рая лежит рядом с Храмом Чокобо на северо-востоке от Эштара. Адский остров расположен юго-западнее Делинга. Оба они покрыты сетью источников, где можно разжиться заклинаниями Flare, Holy, Meteo, Aura, Araise, Triple, и Ultima. Восстанавливаются источники относительно быстро, черпайте оттуда всю необходимую сильную магию. Но не забывайте, враги на островах все как на подбор сотого уровня. Это Молборы, Рубиновые Драконы, Драконы Меруто, Ти-Рексы. Лучше с ними не встречаться.

Озеро Обейль

Попав сюда, можно свистнуть, а можно кинуть в воду камешек. После свиста тень в озере заговорит с вами, попросит Скволла найти обезьянку. Летите в лес к западу от Доллета, набегавшись, вы заметите искомое животное. Рапортуйте об успехе тени – узнаете о существовании четырех каменных табличек. Чтобы получить более подробную информацию о местонахождении табличек, умудритесь, прежде чем звать тень снова, бросить камешек так, чтобы он шесть раз отскочил от поверхности воды. Итак, четыре локации:

1. *Берега Баламба.*
2. *Остров к востоку от Тимбера.*
3. *Скалы южнее Гальбадия-Гардена (вернее, места, где он когда-то стоял). Рагнарек надо сажать на скалу над водопадом.*
4. *Лес западнее Доллета.*

Собрав все таблички, вы узнаете о захороненном на северных эштарских равнинах сокровище. Отправляйтесь туда и обыскивайте местность (клавиша "X"). На пути попадется целое стадо говорящих камней (!), так вот вам нужен красный – идите в направлении, противоположном тому, которое он укажет. Упорные поиски увенчаются находкой, предметом под названием "Третья стойка", позволяющим Хранителям использовать три заклинания по цене одного. Если все-таки не можете найти эту штуковину, внимательнее осматривайте юго-восточную часть равнины, но особо не удаляйтесь от центра.

Приют Эдеи

Примечание: в команде обязательно должна присутствовать Рина.

Eden

Атака: Eternal Breath
Начинает с уровня 30 и имеет 4786 HP
Родная стихия: нет

Атака Эдена – самая сильная GF-атака в игре (самая же сильная атака вообще – это Рендзокукен Скволла плюс завершающий удар "Сердце Льва"). Кроме этого, анимация вызова Эдена очень долгая, и при помощи Boost вы вполне сможете усилить его атаку до 250 процентов (это нанесет врагам 35 000 единиц вреда).

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
30	4786	5425
40	6314	6300
50	7850	7175
60	9334	8050
70	9999	8925
80	9999	9600
90	9999	10675
100	9999	11550

Способности

Способность	Требуется AP
Spd-J	Есть изначально
Eva-J	Есть изначально
Hit-J	Есть изначально
Magic	Есть изначально
GF	Есть изначально
Draw	Есть изначально
Item	Есть изначально
Mad Rush	60 AP
Darkside	100 AP
Devour	Есть изначально
Luck+50%	200 AP
Expendx3-1	250 AP
SumMag+10%	40 AP
SumMag+20%	70 AP
SumMag+30%	140 AP
SumMag+40%	200 AP
GFHP+10%	40 AP
GFHP+20%	70 AP
GFHP+30%	140 AP
GFHP+40%	200 AP
Boost	10 AP
GFAbl Med-RF	30 AP

Лучшие способности Эдена – Spd-J, Eva-J, Hit-J, Devour, Luck+50%, GFAbl Med-RF.

Следуйте за Анджело в сад, это слева от входа в Приют. После романтического эпизода, когда Скволл обещает своей возлюбленной победить Алтемисию (вот откуда слова в начальном ролике игры), встретьтесь с Эдеей.

Опционные события: если вы до сих пор этого не сделали, выиграйте у Эдеи и Сида карты (Эдеи и Сейфера).

Эштар

В результате космического инцидента город наводнен монстрами. Как можно быстрее доберитесь до президентского дома. Сойдя с лифта, идите всю дорогу влево. Встретившись, наконец, с президентом Эштара – чуть постаревшим Лагуной, Скволл сможет обсудить с ним четыре темы:

- Как можно одержать победу над Алтемисией.
- Об Элуон.
- О Рейн.
- О том, почему он здесь (поддержите разговор, выбрав первый вариант ответа)

Опционные события: у Лагуны, возможно, самая сильная карта во всей игре – карта Скволла. Обязательно выиграйте ее. Кроме того, по Эштару бродит существо по имени Эльвиоль (давным-давно вы сражались с ним в Доллете, помните?). Встретить его можно в случайном порядке, а можно – подойдя к черному силуэту, сидящему на одном из хайвеев (точка Z на карте). При попытке заговорить он рассмеется вам в лицо и ввяжется в драку. У Эльвиоля можно красть "лунные камни" или, в случае победы, получить из него "энергетические кристаллы", которые перерабатываются в сильнейшие "пули Хаду" для Ирвина.

Рагнарек

С Лагуной-президентом на борту вылетайте к Лунатик Пандоре, зависшей прямо над Слезным местом на юго-востоке континента. Попав туда, вы автоматически закроете доступ к другим локациям, следовательно, если желаете, усовершенствуйте оружие, накопите магию и подберите предметы, которые могли пропустить.

Разные разности, часть 3

* Начнем с оружия. Вам надо посетить остров Длинный Рог, что простирается у северо-западу от Доллета. Из черепахообразных Адаманданти вытягивайте "Шепот ветра" и "адамантиум" (последний позволяет через умение Багамута "Редкий предмет" выучить умение "Защита +60%").

В области Эштара вы найдете похожих на леопардов Куаарусов, гигантских малиновых Бегемотов и синих Железных Гигантов. Получите из них одно "оживляющее кольцо", "систему барьеров", пять "фрагментов звезд". Иногда понадобится прибегать к умению Тонбери завышать уровень противника, потому что некоторые из указанных предметов могут нести только высокоразвитые монстры. Кстати, "оживляющее кольцо" можно переработать умением Сирены в 20 заклинаний Araise, отлично работающих в связке с HP.

Скволл: для создания на базе Ганблейда "*Львиного сердца*" требуется одна часть "адамантиума", четыре "когтя дракона" (крадутся у Драконов Меруто на Адском острове) и 12 "пуль Хаду" (переработайте два "энергетических кристалла" или "лазерные пушки", которые теряют враги у бывшего места расположения Гальбадия-Гардена). "Конец сердца", завершающий прием "Рендзокукена" с "львиным сердцем", – самая сильная атака игры.

Риноа: чтобы вышла "*Падающая звезда*", совместите две "мельницы" (крадутся у синих Ибисов Сарусато в Тимбере), одно "оживляющее кольцо", одно "кольцо силы" (купите его в "Магазине питомцев" в столице Эштара) и два "энергетических кристалла".

Зель: "*Эргейц*" требует одной части "адамантиума", четырех "драконьих шкур" (теряются высокоразвитыми Гадюками в лесу западнее Доллета) и одной "части духа бойца" (берется у Эсансууси в Могиле Безымянного короля).

Квистис: для освоения ею атаки "*Спасти королеву!*" необходимо связать два "щупальца Молбора", четыре "острых гвоздя" (выбиваются из Грандиаро в лесах континента Сентра) и четыре "энергетических кристалла".

Сельфи станет обладательницей "*Чайника мечты*", если взять одну часть "адамантиума", три "фрагмента звезд" и два "проклятых когтя" (забираются у Крипсов в канализации Делинга).

Ирвин: для переоборудования дробовика в "*Экзактор*" понадобятся две "кости динозавра" (Ти-Рексы), "лунный камень", два "фрагмента звезд" и восемнадцать винтов.

* Окончательно разобравшись с оружием, смотрим новые атаки Кви-

стис. "Барьерную систему", украденную у Бегемота, используем для получения "Магической защиты", а "Шепот ветра" Адамандати – для получения "Белого ветра". Высокоразвитые Пуритцусы в лесах Сентры теряют "мощные приборы", дающие Квистис возможность использовать "Лучевую бомбу". В завершение, соберите сто "проклятых клыков" у Крипсов, с помощью умения Сирены переработайте их в последнюю атаку Квистис, "Пульсар ударной волны".

* Встретившись со всеми членами Команды картежников, вы сможете померяться силами с Карточной Королевой, сидящей снаружи вокзала Баламб-Сити, и пополнить свою коллекцию редких карт.

* Вы почти в конце игры, поэтому надо максимально развить систему Связок. Требуется идеально сбалансировать героев и их Хранителей. Не забудьте приобрести несколько экземпляров "травы забвения" в "Магазине питомцев".

* Необходимо, чтобы у каждого персонажа магия была связана с пятью основными параметрами: HP, Атака, Защита, Магия, Защита от магии. Покупайте нужные предметы в магазинах Эштара. Ниже следует рекомендация, какую магию с каким параметром следует совмещать:

HP: Araise
Атака: Ultima, Meteo или Aura
Защита: Merton
Магия: Ultima, Triple или Pain
Защита от магии: Reflect

Из всех заклинаний только три нельзя достать на островах Рая и Ада: Merton вытягивается из высокоразвитых Гейра в области Трабии; Pain получается при переработке "проклятых клыков" Крипсов; Reflect вытягивается из высокоразвитых синих блобов Пуринурасов в Могиле Безымянного короля.

Лунатик Пандора

Поговорите с Сельфи и, если вы готовы, десантируйтесь на лифте внутрь Пандоры.

Босс: Райдзин
HP: 22,200
Слабость: Poison
Не боится: Lightning
Можно вытянуть: Bolt 2, Bolt 3, Shell, Protect

Босс: Фудзин
HP: 17,900
Слабость: Poison
Не боится: Wind
Можно вытянуть: Aero, Cure 3, Araise, Tornado

Райдзин ослепляется магией Blind и выводится из игры "Рендзокукеном". Фудзин любит пользоваться ассистирующей магией вроде Haste, обнуляйте ее действие заклинанием Despell. Опять же, поможет Суператака Скволла.

Следуйте за "сладкой парочкой" внутрь. На следующем экране пройдите вверх; прежде чем сворачивать влево, встретите еще двух старых знакомых, Биггса и Виджа. Сохранитесь. Следующая часть Пандоры вам уже знакома по вылазке из столицы Эштара. Ценные источники Meteo и Holy никуда не делись, извлекайте выгоду. Извлекши, садитесь в зеленый лифт.

Опционные события: на экране с источником Holy обыщите кусок стены в центре – получите "Свитки скорости", позволяющие связывать заклинания с параметром "Скорость".

Отойдя от лифта, вы набредете на сейв-пойнт. Займитесь необходимыми приготовлениями, сохранитесь и двигайте на север.

Босс: Мобильное оружие Type 8 BIS
HP: 46,400
Слабость: Lightning
Можно вытянуть: Fire 3, Bolt 3, Ice 3, Flare

Босс: Ассистент Type L
HP: 9,100
Слабость: Lightning
Можно вытянуть: Cure 3, Gravite

Босс: Ассистент Type R
HP: 9,100
Слабость: Lightning
Можно вытянуть: Cure 3, Esuna

Будучи переключенной в режим контратаки, машина будет сполна отвечать на все физические атаки, поэтому положитесь на Bolt 3, Кецалькоатля и Эден. Войдя в режим ассистирования, гадина применит "Разрушенный храм", уменьшающий HP всей команды до единицы, – вызывайте Цербера, делающего Triple, и лечитесь Cure 3 или Megalixir'ом. К элементальной атаке привяжите Bolt 3.

Отступите на экран назад, сохранитесь и шествуйте на встречу с Сейфером в драном плаще. Он грязно на-

орет на пытающихся его образумить Фудзин с Райдзином и примется за вас.

Босс: Сейфер
HP: 34,500
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Fire 3, Bolt 3, Ice 3, Aura

Начните, вытянув несколько заклинаний Aura. Если терпеть физические атаки врага совсем уж невмоготу, положитесь на Protect. Когда его здоровье изрядно сократится, Сейфер применит неслабый прием "Кровавый обряд", будьте внимательны и лечитесь вовремя. Если вы вызываете Одина, зто последняя для него битва – далее его заменит могучий Гилгамеш.

Gilgamesh

Появляться он будет не всегда, а один раз в десять сражений, включая и разборки с боссами. Однако, в отличие от Одина, материализоваться может в любой момент схватки, а не только в самом начале. Как-то контролировать его вы не можете.

Атаки (выбираются случайным образом):

Masamune – наносит тяжелые ранения всем врагам.

Excalipoor – наносит всего 1 (одну) единицу урона врагам. Да-да, вот так! Но на халяву и уксус сладкий.

Excaliber – наносит сильные ранения всем врагам.

Zantetsuken – вот и он, больной зуб. Эта атака убивает всех врагов на зкране (на боссов вроде бы не действует).

В конце сражения Риноа попадет в руки Сейфера. Распределите должным образом магию и Хранителей заменяющей ее Квистис.

Диск 4

Лунатнк Пандора

Если внимательно осмотреться, справа вы заметите конструкцию, ведущую на верхние этажи Пандоры. Взберитесь по первой лесенке, взбегите наверх. Сверните направо и идите на следующий зкран...

Босс: Адэль
HP: 60,000+
Можно вытянуть: Fire 3, Bolt 3, Ice 3, Flare

Жертва: Риноа
HP: варьируется
Можно вытянуть: Esuna, Despell, Regen

У вас две цели, причем Риноа ни в коем случае не должна погибнуть. У Адзль неплохой арсенал магических атак, вдобавок она будет лечиться, вытягивая из девушки HP (обязательно кастуйте на нее Regen в начале боя). Ни Ultima, ни "Рендзокукен", ни Хранителей использовать нельзя – Риноа получит от них свою немалую долю урона. Насылайте на Адзль Merton и всецело полагайтесь на физические атаки. Часто лечите бедную девушку.

Вскоре Элуон начнет процесс сжатия времени. После небольшого путешествия вы окажетесь в Начальной комнате. Сохранитесь и проберитесь вперед по коридору со множеством сейв-пойнтов. Вам придется сразиться с ведьмами разных времен, каждый бой будет происходить на новом поле.

Боссы: Колдунья А (6 шт.)
HP: 3,000+
Можно вытянуть: Fire 3, Bolt 3, Ice 3

Боссы: Колдунья В (5 шт.)
HP: 5,000+ Можно вытянуть: Haste, Double
Пользуйтесь Ultima и Meteo, особых проблем тут не предполагается.

Босс: Последняя Колдунья
HP: 100,000+
Можно вытянуть: Flare, Holy

У барышни есть прием, снимающий под тысячу HP, а когда отсчет времени заканчивается, она начинает баловаться Ultima. Чтобы зтого не произошло, используйте комбинацию Merton-Aura-"Рендзокукен", в то время как другие герои вызывают сильных Хранителей вроде Багамута и Эдена.

Прнют Эдеи

Поднимитесь, сверните вправо, полюбуйтесь величественным Замком Алтемисии. Следуйте на север, пересеките толстую металлическую цепь. Дойдите до трех порталов и проходите сквозь левый верхний. Вот куда они ведут:

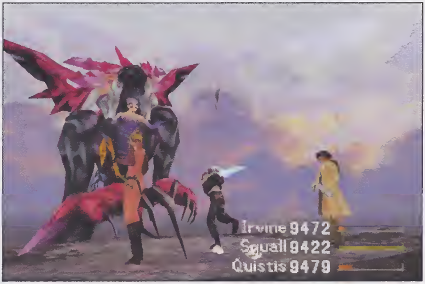
Верхний левый: район около Храма Чокобо.

Средний левый: район около Развалин Сентра.

Нижний левый: район около Делинга.

Из ниоткуда...

Вы материализуетесь в береговой черте около Храма. Заполучите в свое распоряжение чокобо, езжайте в сторону пустыни Саботендера. На юго-востоке пустыни есть пляж, ведущий на континент. Ближе к центру пустыни вы обнаружите Рагнарек. Заметьте, что за исключением подземелий и чокобиных лесов, все остальные локации недоступны. С барьерами, окружающими города, ничего не поделаешь. Следует, кстати, сгонять на острова Рая и Ада и поднакопить там нужной магии. Попав на свой корабль, побродите внутри, если хотите, можете отыскать всех членов Команды картежников. Ведите Рагнарек к порталу над пустыней Саботендера. Взбегайте по цепи и готовьтесь окунуться в последний лабиринт Final Fantasy VIII (сохранитесь!).



Замок Алтемисии

Попав непосредственно в замок, вы увидите, что потеряли целых восемь функций: нельзя использовать предметы, магию, Хранителей, вытягивать магию, учить командные умения, делать Суператаки, оживлять побежденных компаньонов и сохраняться. Для того, чтобы вернуть себе эти возможности, надо одержать победу над восемью боссами, рассеянными по Замку. Работать придется, разделившись на две команды. Рекомендуется следующее:

Основная група: Скволл, Риноа, Зель.

Вспомогательная группа: Квистис, Сельфи, Ирвин.

Здесь придется распределить Хранителей и магию. Любителям использовать умение Диаблоса уменьшать частоту встреч с врагами следует помнить, что Диаблоса необходимо будет постоянно перемещать между группами.

В разных местах Замка попадаются вертящиеся зеленые Точки Переключения. Если стать на такую Точку, появится выбор:

- *Переключиться между группами.*
- *Поменять героев в группах (обе группы должны стоять на одной и той же Точке).*
- *Ничего не делать.*

Теперь, когда вы имеете первичное представление о том, что происходит, начнем:

Основная группа: выдвигайтесь из главного холла на север, на лестнице вступайте в конфронтацию с первым серьезным противником:

Босс: Андро
HP: 15,000+

Так как сейчас у вас есть лишь функция атаки, правильно свяжите героев по параметрам HP и атаки. Не забывайте о возможности Ганблейда усиливать удар кнопкой E, и победа ваша. Сразу же "отоприте" функцию "Магия" и расставьте заклинания.

Основная группа: взберитесь по ступеням, не обращая внимания на дверь спереди, сверните направо. Пройдите в дверь на юго-востоке. Попав в Восточное крыло Замка, бегите направо и спускайтесь. Позвоните в колокол (клавиша "X"), пройдите через дверь на заднем плане, и дальше - возле зеленой Точки Переключения. По всем признакам вы должны оказаться в картинной галерее. Посмотрите на каждое из четырех полотен на первом этаже (игнорируя самую большую картину слева), поднимитесь по лестнице справа, осмотрите оставшиеся восемь картин (тут, кстати, есть источник Shell). Вернитесь к большой картине и введите слова "Vividarium", "Intervigilium" и "Viator".

Босс: Дольмен
HP: 28,809
Слабость: Wind
Можно вытянуть: Flare

Босс: Мини-Дольмен
HP: 2,518
Слабость: Wind
Можно вытянуть: Esuna, Despell

На Дольмена насылайте Merton и "мочите" всевозможными физическими атаками. Можете еще воспользоваться Tornado вкупе с Triple, накроете помощничка. К элементальной атаке вяжите Tornado. Победив, сделайте доступной функцию Суператак. Теперь у вас снова есть "Рендзокукен", и вы круты аки горы и яйца. На зеленой Точке чуть впереди смените команду.

Вспомогательная группа: если желаете, экипируйте Диаблоса, чтобы постоянно не подвергаться назойливым нападениям мелких врагов. Поднимитесь по лестнице, войдите в северную дверь. Сверзившись с потолка на люстре, очутитесь в банкетном зале. Найдите люк, спуститесь в винный погреб, где вас ждут.

Босс: Триэдж
HP: 22,000

Слабость: Fire
Не боится: Lightning
Можно вытянуть: Haste, Tornado, Bio

Этот монстр контратакует "Громовым шипом" (3000 HP) при каждой вашей атаке, поэтому свяжите перед схваткой Bolt 3 с элементальной атакой. Поливайте его Fire 3, он не так силен, как может показаться. Нарадовавшись виктории, "отоприте" возможность вызывать Хранителя или сохраняться. Вернитесь в банкетный зал, пройдя в дверь на заднем плане, верните контроль над первостепенными героями.

Основная группа: При условии, что стала доступна функция сохранения, взберитесь по лестнице слева и в конце коридора доберетесь до сейв-пойнта, который теперь можно использовать по прямому назначению. В противном случае просто идите в подвал. Оказавшись там, сверните в левую дверь, которая за вами благополучно запрется. Хватайте ключ из руки скелета.

Босс: Ульфрамитер
HP: 30,000
Можно вытянуть: Gravite

Оборону твари сложно пробить, неплохо действует только "Рендзокукен" в связке с Merton'ом. Еще попробуйте использовать Gravite и вызывать Диаблоса с Саботендером. Больше никаким образом Ульфрамитера не проймешь. "Отоприте" оставшуюся функцию, вернитесь к зеленой Точке у входа в подвал, меняйте состав игроков.

Вспомогательная группа: оказавшись в саду с фонтанами, двигайтесь к двери на заднем плане (не обращая внимания на ответвление вправо). В церкви можно сыграть на органе, после чего следует подняться по лестнице с правой стороны экрана. Взобравшись на деревянный мостик, пробегитесь к сверкающему предмету, а свалив его вниз, вернитесь к Точке в саду.

Основная группа: возвратившись в подвал, справа подберите ключ от оружейной, отоприте им ранее запертую правую дверь.

Босс: Галгантюр (голова)
HP: 10,626
Слабость: Holy
Можно вытянуть: Esuna, Haste, Bio

Босс: Галгантюр (левая рука)
HP: 6,884 Слабость: Holy
Можно вытянуть: Shell, Protect

Босс: Галгантюр (правая рука)
HP: 6,884
Слабость: Holy
Можно вытянуть: Bio, Gravite, Quake, Regen

Вызвав Сирену, остановите ход их заклинаний, затем просто добейте гадов Александром.

Босс: Галгантюр (весь)
HP: 15,000
Можно вытянуть: Flare, Bio, Quake, Libra

Усильте статус-защиту, этот босс любит играть с различными изменениями статуса персонажей. Почаще лечитесь и применяйте Суперприем Скволла. "Освободите" функцию использования предметов или возрождения павших компаньонов.

Вспомогательная группа: из сада вернитесь в главный холл и следуйте в дверь на втором этаже, где еще не были. Спуститесь налево, пройдите мимо первой зеленой Точки и задействуйте вторую, что расположена около лифтов.

Основная группа: заберитесь о лестнице слева, пройдите мимо сейвпойнта в лифт.

Вспомогательная группа: поднявшись на второй этаж, в комнатке слева подберите ключ от водного шлюза. Вернитесь в лифт и переключитесь.

Основная группа: снова вернитесь в подвал Замка. Пусть Скволл дернет рычаг за дверью слева, регулируя уровень воды. Теперь вы можете забрать блестящий предмет из фонтана в саду, это ключ от кладовой. Войдя в банкетный зал, станьте на Точке Переключения справа – так люстра не опустится.

Опционные события: прежде чем направляться в банкетный зал, загляните в церковь. Зажмите все восемь клавиш органа одновременно. Вернитесь к фонтану и идите направо – открылся новый путь (ранее закрытый стальными воротами), в конце его вы найдете "камень Розетты" и короткую дорогу в подвал.

Вспомогательная группа: отступив на экран назад, слева в темном коридоре отыщите еле заметную дверь. Внутри кладовой находятся четыре гроба. Начинайте осмотр.

Босс: Катоблепас
HP: 31,500
Слабость: Earth, Water
Не боится: Lightning
Можно вытянуть: Meteo

С элементальной атакой свяжите Quake или Aura и вызывайте Братьев и Левиафана. Комбинация Merton-Aura-"Стрельба" (Суператака Ирвина) тоже работает неплохо. Сделайте доступной еще одну функцию меню и возвращайтесь в главный холл. Снова, в который раз, взберитесь по лестнице, пройдите через северную дверь, по висящей смирно люстре. На балконе вас встречает свеженький противник.

Босс: Кокитос
HP: 12,000
Не боится: Ice
Можно вытянуть: Holy
Любит контратаковать на каждом ходу. Проводите Суператаки. Под конец Кокитос может выкинуть сюрприз, внезапную Ultima, будьте к этому готовы. "Отоприте" функцию вытягивания магии и идите в Точку Переключения в главном холле.

Основная группа: в церкви заберитесь наверх по лестнице справа, перейдите деревянный мостик, войдите в левую дверь (лестница справа ведет в тупик). На первом этаже часовой башни находится невидимый сейвпойнт. Добравшись до раскачивающегося колокола, запрыгните на него (клавиша "X"), а оттуда переберитесь на наружный край башни.

Босс: Тиамат
HP: 89,800
Не боится: Fire, Lightning, Wind
Можно вытянуть: Flare
Серьезный соперник, "снимающий" некоторыми приемами по 4000 HP (это при том, что у вас правильные Связки!). В начале сражения укрывайтесь за Shell и быстро полосуйте его комбо Mertoп-Aura-"Рендзокукен". Если успеете провести упомянутые приемы два раза подряд – считайте, что избежали крупных неприятностей. Цербер, кстати, может помочь с Auto-Haste. После победы сделайте доступной последнюю из ранее отнятых функций, вернитесь на колокольню, заберитесь с колокола на вьющуюся дорожку наверх. На развилке потяните из источника магию Stop и двигайтесь на юг.

Основная группа (продолжение): пробегите по стрелкам часов, спуститесь, пройдите вправо, еще раз спуститесь по лестнице. Мост, на котором оказалась команда, ведет прямиком в зал Алтемисии. Сохранитесь, закупите все необходимое (поможет Тонбери с его "вызовом магазина"), проведите последнюю проверку Связок магии и Хранителей. В добрый путь!

Опционные события: в Замке прячется еще один жутко крутой босс, Омега-Оружие. В отличие от своего младшего братца, Ультима-Оружия, он дерет, простите, з-з-з... уши настолько профессионально, что многим игрокам могут потребоваться долгие месяцы, чтобы одержать над ним верх.

Для тех, кто все-таки уверен в себе, список необходимых причиндалов: 20 "геройских лекарств" (обмениваются на карту Лагуны), заклинание Death, связанное с защитой статуса (при условии, что у кого-то в вашей команде уровень делится на пять без остатка – lv. 65, 70 или 100), заклинание Mertoп, десять "Aura-камней" (или магия Aura), плюс высокий защитный рейтинг и максимум HP (255 и 9999) у Скволла.

Для того, чтобы обратить на себя внимание Омега-Оружия, возьмите первую группу персонажей и установите ее на Точке Переключения в саду с фонтаном снаружи церкви. Пусть члены второй группы идут в Восточное крыло Замка, к колоколу рядом с картинной галереей. Звоните один раз и быстро становитесь на ближайшую зеленую точку. Основной группой идите в церковь, где уже сидит...

Особый босс: Омега-Оружие
HP: 750,000+
Не боится: Holy
Можно вытянуть: Flare, Holy, Meteo, Ultima
В его распоряжении приемы вроде "Факела пыток" (отнимает 9998 HP у каждого героя), "Омега-луча" (соответственно, 9999 HP) и сверхмощного "Взрыва Мегидо", избавляющего жертву примерно от 12000 HP. К счастью, "геройское лекарство" позволяет успешно бороться с вышеописанными ужасами, делая одного из персонажей неуязвимым. Победив босса, вы получите опцию "Омега-декорация" в обучающем режиме игры.

Простой метод: в самом начале Омега проведет Death 5-го уровня, защититесь от этого заклинания. Зель и Риноа пусть прибегнут к помощи "геройского лекарства", а Скволл должен будет провести свой излюбленный Mertoп. На следующем ходу последует Meteo, будет шанс полечить Скволла обратно до 9999 HP (умение Левиафана "Восстановление" придется как нельзя кстати). Кто-нибудь еще может навести на Скволла Haste, но сам Скволл должен оставаться с полностью накопленной линейкой времени. Омега скорее всего уменьшит здоровье Скволла до 1 HP "Факелом пыток". Делайте "Рендзокукен" и кормите парня "геройским лекарством". Теперь вашей основной задачей остается поддерживать всех в режиме неуязвимости, а Скволл будет постоянно обрушивать на босса свою Суператаку.

"Другой" метод: специально для игроков, у которых отсутствует запас труднодоступного "геройского лекарства". Разумеется, все ваши герои должны быть развиты до 9999 HP, иметь кучу лечащих и восстанавливающих заклинаний, плюс нужны очень мощные и хорошо накачанные Хранители (Эден, к примеру). Карту Багамута можно поменять на 100 Megalixir'ов.

Омега всегда вступает в бой с магией Death 5 уровня, от которой следует защищаться в первую очередь. Вызовите Цербера, пусть все войдут

в режим Triple, проведите комбинацию Merton-Aura-"Рендзокукен". После того, как босс сделает Meteo, лечите всех до максимальных 9999 HP. "Факел пыток" вновь уменьшит здоровье членов группы до 1 HP, но не лечитесь сразу. До того, как получите по шее Gravite, все должны исполнить свои Суператаки и быстро восполнить здоровье. Далее начинайте вызывать Хранителей с высокими показателями здоровья, пусть примут на себя часть "Взрыва Мегидо". Если можете, снова повторите Суператаки. Омега опять примется за Gravite, продолжит нападение "Омега-лучом" – кто-то из вашей команды погибнет. Верните его (ее) к жизни заклинанием Araise и снова лечите всех до максимума. Далее атаки Омеги перестают быть предсказуемыми, и вам придется полагаться лишь на собственную интуицию, угадывая, когда следует делать Суператаку, а когда лечиться. Удачи!

Вернемся же к основным событиям игры. Алтемисия придет в бешенство из-за того, что SeeD вмешивается в ее планы пространственно-временного господства над миром. И грянет сражение. Участники (включая Скволла) выбираются в свободном порядке, поэтому следите за балансом своих Хранителей. Погибших Алтемисия будет убирать с поля боя, вызывая "Ангела". Подряд необходимо победить несколько инкарнаций ведьмы, и если у вас в наличии "геройские лекарства", пришел черед их активно применять (в конце концов, это финальная битва!)

Босс: Алтемисия
HP: 43,000
Слабость: Poison
Не боится: Holy
Можно вытянуть: Haste, Slow, Reflect, Gravite

Первая, и самая легкая, форма Алтемисии "выносится" давно испытанной комбинацией Merton-Aura-"Рендзокукен". В пылу сражения не забудьте, впрочем, "навесить" на свою команду связку из Triple, Protect, Shell, Haste, Regen (подойдет умение Квистис "Могучая защита"), и затем Aura, если возможно. Алтемисия попытается расстроить вашу формацию, использовав Quake и прием с изменением статуса и ощутимой потерей HP – ответьте на это дружным поглощением Megalixir'ов (меняйте карту Багамута).

Босс-Хранитель: Гриева
HP: 110,000+
Не боится: Earth, Poison
Можно вытянуть: Bio, Quake, Tornado

Гриева любит играть со статусом противника, воровать заклинания. Часто пользуется Gravite и "Смертным приговором". От последствий второго заклинания избавляйтесь, тратя Remedy Plus или Megalixir, и "мочите" зверя "Рендзокукенами" (не забывая обнулить вражескую защиту Merton'ом). Еще хорошо работает связка Ultima+Triple, но предварительно стоит выучить умение Эдена "Тройное поглощение". Начиная с этого босса, дальнейшие инкарнации Алтемисии смогут убивать ваших Хранителей одним ударом, следовательно, их вызов теряет всякий смысл.

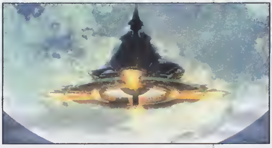
Босс: Алтемисия-Гриева
HP: 160,000+
Можно вытянуть: Fire 3, Bolt 3, Ice 3

Алтемисия в связке с Гриевой – гремучая смесь. Третья форма босса пользуется Tornado и Meteo, плюс иногда "отключает" какое-либо заклинание у одного из персонажей (представьте, что лишились возможности использовать 100 штук Araise! Страшно стало?) – это влечет за собой и потерю Связки (если Araise были связаны с HP, например). Иногда прилетают маленькие "помощнички" (9000+ HP), из которых можно тянуть Esuna. Придерживайтесь тактики Merton-Aura-"Рендзокукен", и рано или поздно она падет (если часть босса отвалилась – значит, близка ваша победа!)

Финальный босс: настоящая Алтемисия
HP: 210,000+
Можно вытянуть: Holy, Flare

Босс: Алтемисия (нижняя половина)
HP: 15,000+
Можно вытянуть: Apocalypse

Алтемисия в своей финальной ипостаси имеет намного больше наступательных приемов, нежели защитных. Атака "Адский суд" оставляет у всех ваших персонажей по одному HP. Это, однако, позволяет легко проводить Суператаки, Скволла можно поднимать на ноги "геройским лекарством" и постоянно пользоваться его "Рендзокукеном". Еще Алтемисия не преминет кинуть в вас Ultima и Flare, а когда в активный боевой процесс вступит ее нижняя половина, она начнет оттуда тянуть Apocalypse, снимающую у всей команды примерно 3500 HP. Вдобавок эта гадина будет практиковать изъятие у вас всего списка дозволенной к использованию магии. Поэтому положитесь на народную комбинацию Merton-Aura-"Рендзокукен" и лечитесь сразу же после того, как ведьма проведет очередной "Адский суд", – следующим ее ходом вполне может стать Ultima. Постарайтесь сбросить со счетов ее нижнюю часть как можно быстрее – это бой, который затягивать нельзя.



Одержав верх над Алтемисией, вы станете зрителем потрясающей по красоте финальной заставки, служащей достойным венцом такой великой игры, как Final Fantasy VIII.

Но не спешите отходить от экрана – обязательно просмотрите все до конца. Помимо прикольнейшего ролика о праздновании победы в Баламб-Гардене (один объедающийся пирожками Зелль чего стоит!) вы увидите еще кое-что, но только в САМОМ конце, после титров...

CHEATS

Alexey Roldugin aka Alephaleph
@cyber-wizard.com

Alien Nations

magiceye - открыть карту
lolly - максимум леденцов
juice - максимум грибного сока
choco - максимум шоколадных пирогов
wartime - максимум оружия
iamhungry - максимум еды
ironman - максимум железа
stonemason - максимум камня
lumberjack - максимум древесины
cashcow - получить 5000 долларов
winner - проиграть миссию

Close Combat 4

Напечатайте во время игры ChrisFar, лица всех юнитов будут похожи на Chris Farley.

Перед любым изменением обязательно создавайте страховочную копию файла с игрой. Начните игру за Германию или за Советский Союз, сохранитесь и выходите в Windows. Найдите файл с сохраненной игрой в директории Microsoft Games и откройте его любым hex-редактором. Найдите смещение 0x297A0 для Советского Союза, и в пятой от него колонке напишите FF79, зто даст вам более 30000 requisition points. Для Германии найдите смещение 0x308E0 и в третьей от него колонке напишите FF79. Подстановка значения, большего, чем FF79 даст вам -32000 requisition points. Можно подставить FF80 вашему оппоненту, тогда он не сможет создавать группы юнитов.

Die Hard Trilogy 2

Перед использованием кодов поставьте игру на паузу клавишей [ESC]:

коды для всех режимов:
painless - режим бога
fogging - туман вкл/выкл
followme - переместить камеру

коды для режима стрелка:
weapons - все оружие
ammo - бесконечный боезапас
autoreload - автоперезарядка вкл/выкл
autofire - автострельба вкл/выкл
slowmo - враги движутся медленнее
slowrocket - ракеты летят медленнее

коды для режима вождения:
ghost - возможность проезжать через стены
nitro - бесконечный ускоритель
freeze - отключить временные ограничения
chantastic - ездить быстрее
snow - включить снег

коды для адвенчурного режима:
weapons - все оружие
ammo - бесконечный боезапас
freeze - заморозить врагов
targeting - включить автонаведение
laser - включить лазерное наведение
ghost - ходить сквозь стены
followterrain - неограниченная высота прыжка
mrbones - превратиться в скелет
fps - вид от первого лица
fragyuck - больше крови
pillowmode - маленькие головы
bighead - большие головы

Heroes 3: Shadow of Death

Во время игры нажмите [TAB] и напечатайте:

nwcagents - герой получает 10 Black Knights в каждый пустой слот войска
nwclotsofguns - герой получает все боевые машины
nwcneo - повысить уровень
nwctrinity - герой получает 5 Archangels в каждый пустой слот войска
nwcfollowthewhiterabbit - максимальная удача
nwcnebuchadnezzar - герой получает возможность неограниченного передвижения
nwcmorpheus - максимальный боевой дух
nwcoracle - показывает карту обелисков
nwcwhatisthematrix - показать карту
nwcignoranceisbliss - скрыть карту
nwctheconstruct - получить 100000 золотом и по 100 каждого ресурса
nwcbluepill - проиграть сценарий
nwcredpill - выиграть сценарий
nwcthereisnospoon - герой получает 999 маны и все заклинания
nwczion - получить все постройки в городах

Majesty

Во время игры нажмите [ENTER] и пишите коды:

victory is mine - выиграть игру
now you die - проиграть игру
fill this bag - получить 10000 золотом
revelation - открыть всю карту
build anything - можно строить все здания
give me power - можно использовать все спеллы
cheezy towers - действие спеллов не ограничено расстоянием
restoration - восстановить хитпойнты
frame it - посмотреть FPS

Metal Fatigue (Demo)

Для того, чтобы видеть всю карту, нажмите [F9] во время прохождения миссии. Карта откроется на 2 минуты. В зто время враги также смогут видеть вас.

Для того, чтобы заморозить здоровье всех юнитов (в том числе вражеских), нажмите [F11].

Mystery Island

Во время игры напечатайте:
mrbionic - больше знергии
mrpolo - высокие прыжки
mrtough - неуязвимость
mrspeed - быстрый бег
mrgod - неограниченные жизни

Oxyd Magnun

Номер уровня – код – название уровня:
1 - 12315524 - PRIMITIVE LAND
2 - 98242163 - OUT THE DOOR
3 - 89693796 - HOVER ROOM
4 - 12343596 - CRACKS
5 - 93255867 - SWAMP OF BALLS
6 - 07659199 - TRY IT AGAIN
7 - 96549204 - JAM
8 - 31222519 - LAND OF THE DOORS
9 - 63343665 - WHAT'S THAT
10 - 40222617
11 - 44598444 - MARBLES&MOUNTAINS
12 - 35787325 - LASER ROOM

13 - 68099940 - MOVING PUZZLES
14 - 88815926 - BLACK OR WHITE
15 - 13236967 - WHERE IS IT?
16 - 24629215 - PULL ME!
17 - 49344163 - SLIDE
18 - 11076228 - WHO'S THAT BALL
19 - 65670965 - FLIPPER
20 - 27763196
21 - 30124217 - LASER ROOM II
22 - 70220598 - SWAMPLAND
23 - 65870799 - BLACK HOLES
24 - 20527223 - SNOWLAND
25 - 06002006 - BEACONS ON ICE
26 - 94254906 - ONEWAY
27 - 86510660 - HOVERDOOR
28 - 86993842 - LAND OF IMPULSE
29 - 98493601 - YIN-YANG
30 - 04496947
31 - 62087948 - HOOPERBALLS
32 - 64526776 - BODYGUARD
33 - 58468944 - FOLLOW THE LIGHT
34 - 14213476 - PLUS & MINUS
35 - 76231232 - CURLING
36 - 27333386 - LIGHT PASSENGER
37 - 18604278 - TILT
38 - 03298891 - THE HIDDEN HOLE
39 - 99454196 - TENNIS
40 - 41961156
41 - 76588783 - LIGHT PASSENGERS II
42 - 85245124 - BELT DRIVEN DOORS
43 - 52876649 - AMMUNITION DEPOT
44 - 50310209 - ONLY BLACK
45 - 57899374 - LAND OF THE FALLING STONES
46 - 13834195 - CATCH THE KEY!
47 - 96169827 - WATERSKI
48 - 89062821 - TRAP
49 - 99490654 - THE MAGNETIC LAND
50 - 39284938
51 - 17129395 - BIG LABYRINTH
52 - 70370609 - DEFECTIVE DOORS
53 - 23326211 - WOODEN PONTOON
54 - 95626932 - GOLF
55 - 68165303 - PULLER PATH
56 - 86729336 - BILLIARD
57 - 64194675 - FLY BY LIGHT
58 - 86223230 - LIGHT & DOORS
59 - 64811274 - WORK OR THINK!
60 - 80411666
61 - 07993986 - WATER WHEELS
62 - 91069662 - KILLING DOORS
63 - 90262957 - THE HUNT
64 - 83333677 - THE RED ROOM
65 - 89882818 - SEED MAILING
66 - 75562082 - DEMOLITION PARTY
67 - 36485136 - LAND OF THE BOMS
68 - 56988310 - NO MONEY - NO FUN
69 - 15352071 - LAND OF THE RED NOSES
70 - 88079866
71 - 42447856 - LAND OF THE RIVER MOUTH
72 - 27623703 - TINMAN
73 - 67214017 - SWAMP & HILLS
74 - 63838940 - THE LONG JUMP
75 - 59147171 - BLACKLAND
76 - 47682221 - LAND OF THE BROKEN PIECES
77 - 26093418 - POST OFFICE
78 - 11676607 - SENSOR FIELDS
79 - 69421493 - INVISIBLE DEATH
80 - 58632123
81 - 17189650 - PUSH IT!
82 - 53113536 - PULLER MAILING
83 - 47640135 - GRANARY
84 - 06979920 - TURNSTILES
85 - 65914917 - THE MALL
86 - 10514120 - SWAMP ISLAND
87 - 96204636 - STEEPLE
88 - 16550005 - WOODLAND
89 - 17561760 - MIRROR HOUSE
90 - 34493724
91 - 99898913 - CLAUTROPHOBIA
92 - 57587967 - ISOLATION
93 - 08110454 - SHOGUN ISLAND
94 - 45289502 - SMITHY
95 - 48529617 - FREE ME!
96 - 78059932 - HALL OF MIRRORS
97 - 43134777 - COIN IT!
98 - 20061737 - FIVE MINUTES
99 - 79231045 - TWIN ISLANDS
100 - 82705689 - THE END

Soldier of Fortune

Для того, чтобы использовать коды, создайте ярлык для файла sof.exe, кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите Свойства. В поле Объект добавьте строку "+set console 1", результат должен быть примерно таким: "c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1

Откройте консоль клавишей [~] и вводите коды:

heretic - режим бога
phantom - проходить сквозь стены
ninja - враги вас не видят
elbow - оружие с 1 по 5
bigelbow - оружие с 6 по 10

Sonic & Knuckles Collection

Для перехода на соответствующий этап вводите код на экране выбора уровня:

2 - 2965 3192 9023
3 - 3610 2354 7327
4 - 2921 0274 3999
5 - 3737 7423 1487
6 - 3053 9029 9071
7 - 3698 8191 7375
8 - 3009 6111 4047
9 - 3482 7286 3167
10 - 2809 6267 2575
11 - 3454 5929 0879
12 - 2765 3348 7551
13 - 3582 0497 5039
14 - 2898 2104 2623
15 - 3543 1266 0927
16 - 2853 9185 7599
17 - 4014 2308 3455
18 - 3319 6540 9215
19 - 3964 5702 7519
20 - 3275 3622 4919
21 - 4092 0771 1679
22 - 3408 2377 9263
23 - 4053 1539 7567
24 - 3363 9449 4239
25 - 3837 0634 3359
26 - 3163 9615 2764
27 - 3808 8777 1068
28 - 3119 6696 7740
29 - 3936 3845 5228
30 - 3252 5452 2812
31 - 3897 4614 1116
32 - 3208 2533 7788
33 - 2994 5155 4236
34 - 3673 9888 9404
35 - 2944 5155 4236
36 - 3629 6970 4380
37 - 3072 0223 8396
38 - 3762 5728 9452
39 - 3033 0992 4284
40 - 3718 2807 4428
41 - 2817 0087 0076
42 - 3518 2963 2956
43 - 2788 8229 7788
44 - 3474 0044 7932
45 - 2916 3298 1948
46 - 3606 8800 3004
47 - 2877 4066 7836
48 - 3562 5881 7480
49 - 3348 5109 0364
50 - 4028 3236 9596
51 - 3298 8503 4428

Thief 2: The Metal Age

Откройте любым текстовым редактором файл dark.cfg и допишите в него строку "cash_bonus #", где # — запас наличности, который дается в начале каждой миссии.

Нажмите [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] для перехода к следующей миссии.

Хинты к Start Up

Михаил Рахаев

Присуждай мы особые призы обозреваемым играм – непременно придумал бы для Start Up что-нибудь вроде "мозголомка". Представляете, дошло до того, что авторы игры выпустили заплату, которая помимо устранения ряда досадных глюков еще и оглупляет AI! Не знаю, патч не пробовал, про изначальную же версию скажу так: победить там очень сложно. Рискну дать несколько советов тем, кто все же решится меряться силами с этим злобным бизнес-симулятором.

- Сразу берите кредит в банке и внедряйтесь во все рынки.

- Оптимальная начальная производственная мощность – три станка. Желательно в начале каждого месяца проверять количество непроданных единиц. Если оно меньше 1000, можно подумать о расширении производства.

- Несомненное преимущество игрока на ранних этапах игры состоит в том, что компании-конкуренты совсем не заботятся о надежности своих изделий, пренебрегают тестированием. Соответственно, можно без особых усилий стать лидером по показателю Reliability (надежность). Одно это принесет хотя бы 5-10% мирового рынка. Потом, к середине игры, тоже следует всегда держать марку и тестировать свои продукты по максимуму, ни в коем случае не спешить с выпуском новых изделий (особенно если старые хорошо продаются).

- Будьте скромнее. Каждый лишний потраченный доллар может выйти вам боком. Аккуратнее выделяйте средства, не спешите с набором новых сотрудников, не пытайтесь быть первыми по всем показателям во всех регионах.

- При вкладывании денег в рекламу, PR и Promotions главное – перекрыть конкурентов. Можно вложить 200 тысяч и не получить никакой отдачи, а можно добиться лидерства и 30-ю тысячами. Важно заранее прикинуть, в каком регионе и какими средствами атаковать рынок. По опыту: легче всего поддаются Promotions, труднее всего – PR. Не ограничивайтесь полумерами: если по силам стать лидером – становитесь им; если нет – трубите отбой и ищите более уязвимые места конкурентов.

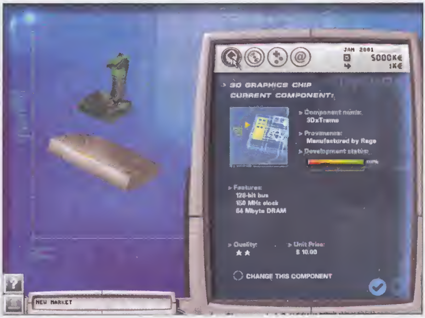
- Не пренебрегайте отделом Hotline.

- Цена. Ориентируйтесь по обстановке. На самом деле ее влияние тут не доминирующее. При прочих равных условиях бейте неприятеля ценой, а до тех пор держите ее разумно высокой (особенно если сделана ставка на надежность и технологичность).

- Главный резерв игрока – акции. Продавать акции нужно на пике популярности, тогда можно заработать огромные деньги. Типичная ошибка – ждать до последнего, использовать акции как спасательную соломинку для тонущей компании. Нет, их нужно использовать при расширении производства, при планомерных атаках на рынок и т.д. Можно порекомендовать продавать для подстраховки несколько процентов акций перед выпуском нового продукта (чтобы благополучно пережить возможный временный спад продаж).

- Неплохо, выбрав благоприятный момент для продажи акций, купить новый станок (30000 ед./мес., цена: 8 миллионов) и реорганизовать производство. Этим мы, по меньшей мере, обеспечим себе дополнительный источник доходов (оптовые продажи при смене изделий).

- Самые тяжелые испытания начинаются для игрока где-то через полтора игровых года. К этому времени уже определяются два-три лидера, которые довольно агрессивно начинают наседать на конкурентов. Вариантов тут может быть масса – все зависит от того, с какими показателями игрок подошел к этому этапу. Во многих случаях что-то делать уже поздно...



■ Нам предлагают торговать приставками – какое коварство!

■ Работа стоит, а они тут кафе попивают!

L-zone

Константин Подстрешный

И на камнях растет тибериум

– Где находится самый большой в мире военный полигон?
– Самый большой в мире военный полигон находится в России. Полигон расположен на месте бывшего существования одной из ненужных республик.
Книга рекордов Гиннеса за 2005 год.

Давным-давно над миром геймеров сияло солнышко. Люди резались в Dune 2, Wolf 3D, платформенные аркадки, и было это хорошо...

Но потом случилось страшное. Когда был пущен на шашлыки последний демон, когда больше не осталось импов, чтобы делать из них портянки, а стоящего на коленях Барона Ада небрежно распилили бензопилами... из трехмерных коридоров, никогда не знавших ускорителей, из сырых подземелий Doom'а вырвались на свободу стада дезматчников. Стрейфясь, носились они по оплавленной земле, и в одной руке у них была БФГа, а в другой – шотган.

Крепко призадумались тогда стратеги, и поняли, что сила экшеновцев – в мудрых стратежных руководствах, которые писали Отцы – для Дюка, для Квака, для Анрила.

Сие есть несправедливость великая, и собрались тогда стратеги, и накатали телегу здоровенную в "Навигатор". Дабы напечатал он статью стратежную, да поинтересней, да про стратегию рульную...

Прием №1. Стратежно разворачиваем базу

Для развертывания базы выбирайте местечко поближе к полям тибериума, но не надо строить ее вплотную, иначе вам негде будет провести лазерные заборы (или Firewall). Желательно еще, чтобы хватило места на постройку Tiberium Refinery, дабы харвестеру не приходилось ездить черт знает куда. Неплохо, чтобы начальное место было достаточно ровным, особенно если ваш противник играет за NOD, а иначе повальное бетонирование местности не принесет результатов – подземные машины всегда смогут выбраться на поверхность из всяких нехороших ям. На худой конец, чтобы не быть обрадованным внезапным десантом кротов-ударников, на склон можно поставить какой-нибудь юнит. И еще! Не тратьте на расстановку базы слишком много времени – то, с какой скоростью вы развернетесь, зачастую и будет решать исход побоища.

Прием №2. О пользе скромной кнопочки Alt

Допустим, шайка пулеметчиков атакует харветер (наш харвестер!), а поблизости нет ни титанов, ни танков, ни даже нашей шайки пулеметчиков. Остается только подавить пехоту гусеницами харвестера, однако машинка старательно объезжает солдат. Может, кто-нибудь не знает, но если прижать Alt и указать курсором на солдатика, то раздастся приятный хруст костей, то есть комбайн проедет прямо по этому юниту. А еще Devils tongle могут прогрызать ворота и стены, если нажать на них с Alt, прямо как в заставке.

Прием №3. Нападаем стратежно

Перво-наперво поймите, что совсем не обязательно нападать в лоб на сторожевые башни противника. Баньши и бомбардировщикам также не обязательно лететь по прямой, там предусмотрительный враг давно уже расставил файрволы.

Дабы напасть с тыла, используем клавишу "Q". Выделив юнит (группу юнитов) и держа зажатой данную клавишу, кликаем на карте подряд в нескольких местах, как бы прокладывая путь, после этого приема юнит движется по сложному пути. Простота в том, что количество точек (кликов на карте) не ограничено и не нужны никакие вейпоинты.

■ Враг не ожидал нападения, и моя вылазка увенчалась успехом. Вот только один вопрос меня мучает: куда делись его войско? Уж не утопали ли в сторону моей базы?

Прием №4.
Infanry Rush (раш пехотой)

Сразу же строите злектростанцию, бараки и 5-10 дискомётчиков + 1-2 инженера, по желанию можно добавить медика. Затем направляете толпу в вероятное место нахождение базы противника. Попутно разведывая местность и собирая ящики (если встретятся). Не забывайте развивать и свою базу, к моменту атаки базы противника у вас уже должен быть рефайнари радар и военка. И вы должны начать строить постамент для RPG. Цель войска, неожиданно напавшего на базу врага, – вовсе не консярд (он обычно хорошо защищён). Захватите что-нибудь дорогое, например, рефайнари или военку. Стройте рядом RPG и старайтесь, чтобы зтот форпост продержался подольше. Постарайтесь разрушить как можно больше зданий. Даже если вам не удастся уничтожить консярд, врагу будет нанесён большой финансовый и моральный ущерб.

* Тактика малоэффективна при включенной опции Multi Engeneer.

** Тактика неэффективна при наличии у противника Cyborg Reaper, тот просто опутает ваших солдат своей сетью.

Прием №5. Ghost Stalker Sneak attak (неожиданная атака Чест Сталкером)

Развившись и построив Ghost Stalkera, необходимо завести его в тыл вражеской базы, хорошо при зтом использовать Caryall. Затем, сделав отвлекающий манёвр (скажем, атака позиций несколькими пехотинцами), пробиваемся на вражескую базу и взрываем, что подороже, желательно консярд. Потом, пока жив Сталкер, сносим все подряд.

*Тактика менее зффективна при наличии у противника Cyborg Reaper.

Прием №6. Subterrain APC Ambush (Упреждающий подземыный удар)

Узнав расположение базы врага, строите подземную APC, сажаете 2-3 инженеров с прикрытием из киборгов или Cyborg commando.

Затем едете (копаете) туда APC и появляетесь прямо посреди базы противника. В первую очередь атакуем консярд и военку. Сокрушительный урон врагу обеспечен. Хорошо также совместить налет с постройкой Обелиска Света и установкой его прямо на вражеской базе.

*Тактика малоэффективна при включенной опции Multi Engeneer.

Прием №7.
Subterrain Strike "You Drive Me Crazy" (Подземный удар имени Бритни Спирс)

Так же, как и предыдущий прием, работает только для NOD. Допустим, играете вдвоем на большой карте, и в тот момент, когда находите базу противника, у вас уже несколько подземных машин и немного денег. Строится 8-10 инженеров (ну и что с того, что дорого? Деньги зти вам потом вернутся.). Технари сажаются в землеройки-APC и отправляются на базу противника вместе с парой Devils tongle. Одновременно начинаете строить у себя на базе Обелиск Света.

Секрет в том, чтобы подземные танки выкопались раньше APC и напали, скажем, на мирно пасущийся недалеко от базы харвестер. Как показывает практика, войска с базы сразу же бросаются защищать комбайн, не беспокойтесь за огнеметчиков – зти смертники уже выполнили свою работу. В зто время посреди базы противника выкапывается десант, инженеры захватывают важные здания, возводится Обелиск Света (здания, конечно, сразу же продаются).

Если противник не успел построить где-нибудь вторую базу, он проиграл.

*Тактика малоэффективна при включенной опции Multi Engeneer.

■ Ничтажная кучка вайск, катарай предстоит вырасти в непабедимую армаду и сокрушить врага

Настройки, однако

Как разумно заметил один GameMaster: "Если даны настройки, то они что-то обозначают".

Tech Level – до какого технического уровня вы можете строить юнитов; по-моему, выставлять уровень ниже 10 – только портить от игры удовольствие.

Credits – все просто – количество кредиток на вашем счету.

Bases - даётся ли в начале игры MCV.

Redeploy MCV – передвижная база; чтобы превратить ее обратно в MCV, нужно кликнуть на здание и щелкнуть рядом на землю (все равно как с артиллерией или передвижным заводом из Firestorm).

Multi Engeneer – захват инженерами здания, как в Red Alert; для захвата требуется 3-5 инженеров либо здание должно быть повреждено более чем на 75%.

Fast Game – игра будет продолжаться до уничтожения всех зданий противника (если зта опция не включена, то нужно будет уничтожить еще и всех юнитов противника).

Harvester Truce – харвестеры неуязвимы для всех видов оружия (игра превращается в нудную жвачку).

Fog of War – Туман Войны (о нем ниже).

Briges Destroyable – возможность рушить мосты.

Вот оптимальные сетевые настройки, рекомендованы лучшими тибериумоводами (некоторые опции доступны только в TS версиях от 1.17 или в Firestorm):

Tech Level 10
Credits 10000
Unit Count 1-10
Bases
Fog of war
Redeploy MCV
Briges Destroyable

Прием №8.
Orca Bombers Imolaton (Всесожжение орка бомберами)

Развившись до орка бомберов, переключайтесь на их производство.

Если у врага нет ПВО, то хватит и четырех штук – разведав базу врага шлите по 2 Orca Bomber'а на консярд и военку. Если удастся взорвать обе эти структуры – можете праздновать победу. Если у врага уже появилась противовоздушная оборона, то нужно просто увеличить число Orca Bomber.

*Неплохо одновременно с орка бомберами сделать налёт Jump jet infantry. Они отвлекут на себя часть огня ПВО противника.

**Тактика неэффективна при наличии у противника Firestorm Defense. Ваши самолеты просто разобьются об энергетическую стену.

Прием №9. Hower MRLS Reid (Атака MRLS)

Несмотря на низкий технологический уровень Hower MRLS, его не нужно недооценивать. Это единственный универсальный юнит в игре, способный перемещаться в любой местности, хорошо защищенный как от наземных юнитов, так и от нападений с воздуха.

Hower MRLS превосходно подходит для нанесения быстрых ударов по врагу с последующим отступлением, не дожидаясь подхода основных сил противника. Также Hower MRLS хорош для ПВО, поддержки крупных подразделений титанов в штурмовых операциях.

Прием №10. EMP Strike (EMP залп)

Чтобы выполнить прием №10, необходимо подобраться консярдом или зданиями к вражеской базе на радиус EMP-выстрела. Постройте там EMP. Затем стреляйте импульсом по вражеской базе (желательно в центр) – при этом откажет вся техника, вся защита базы и все высокотехнологичные сооружения, плюс вырубится радар. Конечно, эффект длится что-то около 40 секунд, так что заранее подготовьте хорошую ударную команду – и убедите противника в том, как много всего можно разрушить за эти секунды.

Прием №11. Kamikadse Harvester Attak (Атака харвестеров-камикадзе)

Весьма оригинальная тактика. Если вы располагаете большими деньгами, можно построить 3-4 харвестера, заполнить их тибериумом (желательно синим) и прорваться на вражескую базу. Где харвестеры, конечно же, уничтожат. При взрыве комбайны детонируют так, что мало не покажется, кроме того, часто при этом образуется воронка и вся местность забрасывается тибериумом.

Если при взрыве воронка окажется под зданием, то оно тоже взорвётся.

*Если вы играете за NOD, то вместо харвестеров лучше используйте Weed Eater – более эффективно, да и не так накладно.

**Тактика не работает, если включена опция Harvester truse.

Прием №12. Subterrain Strike (Подземный удар повышенной эффективности)

Тактика захвата из-под земли инженерами окажется гораздо эффективнее, если перед высадкой десанта построить обелиск (до состояния "ready") и артиллерию (перед самым окончанием постройки включить "hold"). Тогда, захватив вражескую военку, ставите рядом обелиск, назначаете захваченную военку Primary (щелкните на ней), тут же выпуская готовенькую артиллерию. Противник (особенно компутерный) всеми силами пытается уничтожить обелиск, забывая про военку, на которой готовятся новые юниты артиллерии...

Дальше строятся две-три лазерных пушки вокруг военки и еще парочка артиллеристов. После снятия основной защиты строятся казармы,

■ Весь из себя уверенный, я подхожу Мамонтом к базе противника... И получаю по заслугом: врог успел построить HiJacker и захватил Момонт. МОЙ момонт! И мне совсем не нравится, куда теперь нопровляется робот.

■ Правило, которое нужно запомнить, игроя зо GDI: как только к вошей бозе подлетают баньши, немедленно включайте шторм-генеротор. Провило, которое нужно зопомнить, игроя за NOD: как только врог включоет зощитное поле, немедленно отводите баньши! Отводи, кому я сказал! А, не успел! Не успел ^_^.

и инженеры берут инициативу в свои руки...

*Перед такой вылазкой нужно иметь на счету не меньше $5000-7000.

**Тактика малоэффективна при включенной опции Multi Engeneer

Прием №13. Harvester Hunt (Охота на харвестеры)

Уничтожайте комбайны врага при каждом удобном случае. Гораздо легче быть хищником, чем жертвой. А перекрыв денежный канал, вы автоматически захватите инициативу на карте. Кроме того, избавите себя от нападений врага. Чтобы уничтожить харвестер, достаточно 4 Orca Bomber (если играете за GDI) и 6-7 Banshee (за Nod), можно для тех же целей использовать Hover MRLS.

Весьма эффективно сперва обездвижить харвестер с помощью EMP залпа или передвижной EMP-станции.

Прием №14 Стратежно защищаемся

Не пренебрегайте защитой. Конечно, лучшая оборона – готовая кластерная ракета, десяток оркабомберов, дюжина киборгов-рипперов и десяток артиллерий/джагернаутов на базе. Но, на худой конец, обойдемся EMP-пушкой, парой башен и отрядом пехоты. EMP остановит атаку вражеской техники, а ряды солдат, в крайнем случае, можно быстро пополнить. Только не забывайте, что EMP-заряд, направленный по вылезшему десанту подземных танков, вместе с танками вырубит и большую часть коммуникаций на вашей базе, в частности, такую полезную штуку, как радар.

■ Противник заглотнул наживку и уже начал обстреливать харвестер, загруженный под завязку синим тибериумом, который по моей оплошности (ну, это он так думает) заехал прямо на базу (опять же, совершенно случайно поближе к консярду и рифайнери). Ой, что сейчас будет...

■ Большая мясорубка, стенка на стенку, титаны против киборгов и артиллерия против джаггернаутов. Кровь раздавленной пехоты на ногах мамонта. Железо, втоптанное в землю, а над всем этим носятся стаи баньши и орок

Прием №15 Seek and Destroy Ghost Stalker (Найти и уничтожить Ghost Stalker)

Маленький зловредный человечек Ghost Stalker с собой таскает не только реалган, но, по всему, еще и полный рюкзак динамита. Потому что здания взрываются буквально от одного его прикосновения. Для того, чтобы защитится от подлых нападений Ghost Stalker`a, играя за GDI, постройте хотя бы один Orca Bomber, и когда увидите гада, приближающегося к вашей базе, просто накормите его напалмом. За NOD для тех же целей достаточно построить артиллерию и развернуть её в центре базы. Кроме того, не ленитесь обстраивать важные здания стенами, они помогают защититься не только от Ghost Stalker.

Прием №16 Air Defense is the key...

Неожиданная атака орок или баньши может запросто уничтожить вас в самом начале игры, да и в средине, впрочем, тоже. Ну а если честно, то и под конец... Пожалуй, налет орок – одно из самых разрушительных явлений в природе, уступающее только одновременной атаке кластерной и токсичной ракет. В качестве ПВО, помимо стандартных Sam site, за GDI хорошо использовать Jump Jet infantry, в больших количествах они останавливают налеты Orca Bomber и Banshee. За Нодов хорошо использовать скопления базутчиков, которые идеальны как для защиты базы от вражеской авиации, так и для ПВО-поддержки войск при наступлении на врага.

Прием №17 Tiberian Healing (Тибериумотерапия)

Некоторые юниты могут лечиться на полях тибериума. В частности, Ghost Stalker, Umagon, Mutant HiJacker, Cyborg, Cyborg Commando и Cyborg Reaper. Особое внимание обратите на последнего. Cyborg Reaper выздоравливает буквально за считанные секунды! Бывало, что, упав замертво в кучку тибериума, Cyborg Reaper снова вставал на свои лапки. Не забывайте об этом. Кроме того, если вы убьёте любого из юнитов-тибериумолюбов, то вокруг его тела появится немного зеленого минерала.

Прием №18
Way to enemy base
Тропа к вражеской базе)

Используя промежуточные структуры, например, Tiberium Silo, или просто с помощью Mobile Construction Vehicle можно построить аванпост на значительном удалении от базы, тогда вам становится доступна тактика EMP Strike, и вообще атаки на врага значительно участятся. А еще аванпост поддержит войска в случае контратаки врага.

Прием №19 Harvester Hunt Defense
(Защита от охотичков за харвестерами)

Чтобы прейти в охранный режим, нажмите Alt+Ctrl и кликните на объект для охраны. Для защиты харвестеров хорошо подходят Hower MRLS за GDI и Cyborg Reaper или Базутчики за Nod (однако пехотинцам вреден тибериум, особенно синий). Хороши для охраны Харвестеров и воздушные шутрмовые юниты.

Прием №20
HiJack GDI Mamonth MkII
(Украсть Мамонт MkII)

Вас не покидает радостное ощущение, когда к вам на базу летит кэриер, а под днищем у него болтается Mamonth MkII? После чего начинается форменное издевательство над вашей базой, повальное "топтание" пехоты, подрыв зданий, противовоздушных турелей и как апогей – налет пары орок-бомберов. Как избежать всего этого безобразия?

Обычно мамонт перевозится Caryall'ом – позвольте юниту противника приблизиться, а затем деактивируйте Mamonth MkII EMP-зарядом. Всё, юнит беззащитен – приходи и бери его HiJackr'ом. В итоге получаете Mamonth MkII противника в своё распоряжение. Лучше всего его использовать для защиты базы, т.к. противник (поставьте себя на место несчастного) приложит все силы, чтобы уничтожить мамонта. Этим, кстати, можно воспользоваться, заманив силы противника в ловушку, – MkII будет большой приманкой.

Прием №21
Harvester Fun
(Веселье с харвестерами)

Также можно использовать HiJacker для захвата вражеских харвестеров. Сценарий следующий: захватывается харвестер противника, отводиться на базу, сгружается, а потом очень аккуратно (лучше базутчиками) взрывается – при этом HiJack'er обычно остаётся в живых и вновь готов для следующего захвата.

Прием №22
Get Enemy MCV (угнать кон-сярд)

При малой толике удачи и большой наглости можно захватить и вражеский MCV. С наибольшей вероятностью это может получиться, когда противник собирается основать новую базу. Обычно MCV хорошо охраняется, поэтому идеальный вариант – атака из-под земли с использованьем Cyborg Commando, HiJacker и Engeneer на случай, если враг успеет разложить MCV. Сразу же после захвата постарайтесь подвести к MCV эскорт (для этой задачи хорошо подходят Cyborg Reaper) и отвести захваченный юнит к своей базе.

*Тактика более эффективна при включённой опции Redeply MCV

Прием №23 Cyborg Reaper Defense (Охрана базы Cyborg Reaper`ами)

Cyborg Reaper отлично подходит для защиты базы. Постройте 10-15 юнитов и разместите возле ключевых зданий базы – они и обезопасят базу от авианалётов, и с лёгкостью перебьют штурмовые группы пехоты. Единственную опасность может представлять Cyborg Commando – такого в сетях не удержать.

* Этот и следующие пять приемов работают только в Firestorm.

Прием №24
Mobil War Factory Strike Support (Поддержка атаки MWF)

Подведите на предполагаемый вектор атаки MWF и начинайте клепать технику. Затем наносите удар

■ Удар ионной пушкой лучше всего наносить по харвестеру, когда тот заехал в тибериум рифайнери. Если повезет, взрыв уничтожит машину вместе с фабрикой

■ Мультиплеерные карты Firestorm гораздо интересней, чем в оригинальном Tiberion Sun. Например, есть нейтральные войска, которые просто защищают город посредине карты.

основными силами – даже если врагу удаться выдержать первую волну атаки, дальнейший штурм дивизий, построенных в MWF, закончит дело.

Перед началом подобного штурма лучше иметь $5000-10000 и прикрытие авиации.

Прием №25 Limplet Drone Mine (Разведка с помощью Limplet Drone)

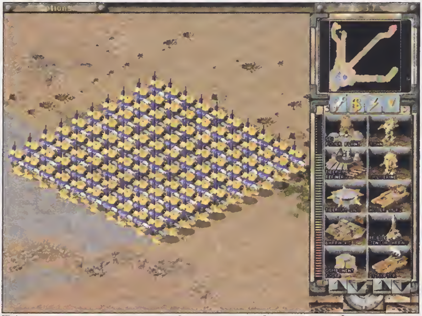
Несмотря на название "мина", этот юнит служит разведке. Незаметно прицепившись к вражескому юниту, LD передаёт видеосигнал. Другими словами, вы видите всё, что видит техника противника. Отличный способ разведки хорошо защищённой базы врага. Кроме того, юнит, на который прицепился Limplet Drone, будет еле-еле ползти. Лучше всего цеплять LD на харвестеры, для этого ставьте его среди тибериумных полей. А прилипнув к мамонту, шпион сведет к минимуму и без того маленькую скорость боевого робота.

Прием №26 Detect Limplet Drone (Обнаружение LimpletDrone)

Заметить захваченный юнит очень просто – он движется на порядок медленней своих сородичей. Поэтому как только какой-то из ваших харвестеров начинает еле-еле ползти – хватайте его кэрриером и тяните поближе к базе противника. Kamikadse Harvester Attack работает и в Firestorm.

Прием №27 Juggernaut Strike (Атака Juggernaut)

GDI Jugernaut слабее Nod Artillery, радиус поражения немного меньше, слабая броня. Один на один Jugernaut слабее любого юнита, кроме, пожалуй, пехотинца, которого он может задавить. Кроме того в Juggernaut-стрелки берут только страдающих хроническим косоглазием, все его три пушки отчаянно мажут. Однако Juggernaut в достаточных количествах (больше пяти) отлично подходит как для защиты базы, так и для штурма, но только при мощной поддержке титанов, Hower MRLS и прочих юнитов. При штурме базы NOD пустите вперёд титанов, дабы артиллерия ударила по ним. А затем подведите Juggernaut'ов и нанесите удар по базе противника; штурмующие войска лучше отвести для прикрытия группы Juggernaut'ов.



■ А розве построение центурионов "римский кводрот" кто-то отменял?

■ Окружили!

Прием №28 Veinhole Monsters (Тибериумные Монстры)

Чем мне C&C: TS сразу понравился, так это тем, что по карте бегают юниты, которые с радостью едят и вас, и вашего противника. Запомните, что тибериумных ежиков можно давить так же, как и пехотинцев, а вот с биомассой и Tiberium Floater (то бишь медузами) такое проделать не получится, зато против них хорошо помогают Cyborg Reaper`ы.

Если ваша сторона GDI, то постарайтесь уничтожать Veinhole Monsters при первой же возможности, так как ваш NOD`овский собрат вовсю стрижет щупальца и делает токсические ракеты. Лучше всего при этом использовать 2-3 Orca Bomeber – они уничтожают тварь с одного залёта.

Играя за NOD, постарайтесь, наоборот, защитить живой ковер Cyborg Reaper`ами или базутчиками. Также не забывайте, что разросшаяся Veinhole прикроет от нашествия титанов или джагеррнаутов.

Прием №29 Blue Tiberium (Синий тибериум)

Хотя синий тибериум и не такой взрывоопасный, как нам это описывала Westwood в пресс-релизах, но если постараться, то и от его свойств можно получить пользу. Во-первых, не стесняйтесь взрывать синий тибериум возле базы противника – пусть его харвестеры потом таскаются через полкарты.

А во-вторых, старайтесь взрывать поля, когда на них есть юниты противника – крупнее пехоты вряд ли кого-нибудь убьете, но технику поцарапаете.

Прием №30 Ion Storm (Ионный шторм)

Если в опциях карты проставлен

Ion Storm – значит, вас ждет веселая игра! Во время ионного шторма отключается радар, теряется связь с космическими объектами (даже не мечтайте об Ion Canon или Drop Pods). A NOD приходится забыть о ракетах. Авиаюниты не могут подняться в воздух. Отключается всё высокотехнологичное оборудование. Перестают работать двигатели Hower MRLS. Всюду бьют молнии – в общем, лучший момент для атаки и придумать-то сложно (ваш противник наверняка думает так же).

Если во время начала ионого шторма какая-нибудь техника будет в воздухе, она выйдет из строя и непременно разобьётся. Так что если вы увидите предупреждение: "Ion Storm Aproaching" – немедленно сажайте все ваши самолеты.

Прием №31
Nod Cocktail (Nod-коктейль)

Рецепт:

Зарядите 2 химические ракеты (после того, как зарядится первая ракета, подождите, пока Tiberium Waste Facility заполнится снова);

Зарядите кластерную ракету;

Дождитесь, когда созреет Hunter Seeker;

Тщательно перемешайте и запустите все сразу в центр вражеской базы.

* Вместе с высадкой Cyborg Commando может слишком сильно ударить в голову.

Прием №32
FireStorm Defence
(Защита FireStorm)

Не ленитесь пользоваться FireStorm Defence – зто ваш единственный шанс защитить важные здания от кластерной ракеты. Фишка в том, что ракета пролетает сквозь поле, а кластеры, на которые разделится боеголовка, – нет. Поэтому обстраивайте FireStorm ом наиболее важные здания.

Еще FireStorm – идеальное средство против вражеской авиации. Уж сколько баньши разбилось об знергетическую стенку – не сосчитать.

* К сожалению, от химической ракеты поле не помогает.

Прием№33
EasyMoney
(Что приблизительно переводится как "Несколькоотиосительио честиых способов заработать деньги")

Вам не обязательно каждый раз покупать харвестер, можно сделать проще и при зтом сзкономить деньги. Предположим патетическую ситуацию: нужен комбайн, есть деньги, но их... того... жалко. Строите рифайнари, продаете и получаете 900 кредитов, 5 пехотинцев, и харвестер.

Для тех, кто в подземном танке, поясняем: всего за 1100 кредитов (2000 за рефинери – 900 от продажи = 1100) получаете харвестер. При том, что новенький харв будет стоить 1500. Скорость постройки того и другого практически одинаковая. Опять строите рефинери, продаете ее и так далее... А о пехоте не забыли?

Если вы играете за GDI, то машины можно продавать – для зтого постройте Repair Bay, заведите туда машину, выберете режим продажи и наведите курсор на машину; когда доллар станет зелёным, продавайте.

Прием №34
Use Fog of War
(Юзайте Туман Войиы!)

В TS Fog of War реализован как световой зффект, что не освобождает системные ресурсы (как было сделано, скажем, в Starcraft), а потребляет их. Так что, если у вас слабые машины, то лучше FoW отключить, хотя Туман Войны делает игру куда более интересной, заставляет заботиться о тылах. И добавляет немалую долю реалистичности, позволяя вести партизанскую войну. А сколько тактик возможно только с Fow!

Прием №35
Guard Mode
(Режим Охраиы)

Уясните: G – Guard mode. Уяснили? Так юзайте на здоровье!

При нападениях с воздуха на отряды MRLS переведите их в охранный режим (Guard Mode – нажмите "G"), тогда ракетницы будут более зффективно защищаться от ВВС противника.

Инженеров также можно поставить в режим охраны. Тогда они будут автоматически чинить любое ваше здание, повреждённое более чем на 75%.

Прием №36
От улыбки
станет всем теплей

Грех не заключить альянс с ближайшим соседом. В противном случае, пока вы будете грызться в междоусобных ссорах, ваши далекие друзья с другого края карты понастроят орок или подземных БТР – и прощай, молодость. Взаимовыручка, взаимовыручка и еще раз взаимовыручка – конечно, если зто не слишком дорого вам стоит. Титаны под прикрытием баньши – страшная сила. Для того, чтобы заключить альянс, щелкните на любом соседском юните... Да нет, не на зтом! И не указателем для бомбежки орок!.. Вторая попытка. Выберите юнит соседа и нажмите "A". Появится соответствующая надпись, что такой-то заключил альянс с таким-то.

*Требуйте, чтобы ваш союзник проделал такую же операцию!

Злоключение:

Ну вот, собственно, и все. Кем бы ты ни был, нодовцем или джидийаником, надеемся, тебе зти советы помогут провести не одну удачную баталию по сетке, порулить в клубах и выжить в И-нете.

И напоследок –
Прием № 37:

Нет более безжалостных противников и нет лучшей тренировки, чем два-три компьютера на втором уровне AI (а если зто еще и NOD'Ы, а если в Firestorm'е!). Поэтому практикуй Skirmish и тренируйся, тренируйся, тренируйся...

GDI Vs. NOD : Кого выбрать ?

1. Нападения исподтишка вызывают у меня:

а. Омерзение. Как можно так поступать?! Войска должны сходиться в лобовой, где побеждает сильнейший! (+ 5 баллов)

б. Да у меня вся база забетонирована, огорожена тремя лазерными стенами с файрштормом и башнями по периметру. Пара радаров с Mobile Sensor Array. Какое тут может быть неожиданное нападение? (+ 2 балла)

в. Это когда на базе выкапывается тройка подземных БТР, высаживают десяток инженеров вместе с киборгом-коммандо/чест сталкером, харвестеры накрывают бомбы орок, в центр базы запущена кластерная ракета вместе с хантер-сикером и EMP-разрядом, ионная пушка разносит Обелиск Света, а Мамонт топчет линию обороны? Да ерунда, я постоянно так делаю. (- 2 балла)

г. Приступы лютой ненависти (если, конечно, это не мое нападение). (- 3 балла)

2. Самое яркое впечатление, которое оставил у меня синглплеер TS:

а. Я попробовал поиграть пару миссий – меня как-то не проколбасило... (0 баллов)

б. Поднимающийся киборг Кабала из Firestorm. (+ 2 балла)

в. Как я защищал корабль пришельцев от нападок "красных скорпионов"! (+ 1 балл)

г. Взрыв станции Калифорния. (- 1 балл)

д. Оксана... Какая там была Оксана! (- 5 баллов)

3. Если бы к вам на улице подошел Кейн и спросил: "Хочешь вступить в NOD?" – что бы вы ему ответили:

а. Извините, но мама не разрешает мне разговаривать с незнакомыми. (0 баллов)

б. Где ту ближайший пункт записи?! (- 5 баллов)

в. Отведай свинца! (грохот выстрелов и стук пустых обойм о землю) (+ 5 балла)

4. Какое выражение вы часто произносите:

а. Где тут у тебя стелс генераторы?.. (+ 2 балла)

б. Так познай же свирепую силу орки, презренный! (+ 3 балла)

в. А давайте не использовать инженеров? (0 баллов)

г. Харвестеры просто созданы, чтобы их взрывать! (- 1 балл)

д. Чур, я за красных! (- 2 балла)

5. Вы всю ночь играли в C&C: Tiberian Sun, наутро подходите к зеркалу и видите там... киборга:

а. О Боже! Нужно позвонить "03"! (0 баллов)

б. Все, спать-спать-спать... (+ 1 балл)

в. Да, вижу... и это мне, черт возьми, нравится! (- 5 баллов)

г. Нет, ну почему не титан?! (+ 3 балла)

д. Ну и что? Вчера была Лара Крофт... (- 1 балл)

6. Почему Subterranean Flame Tank`и прячутся под землю?

а. Это все хитрый маневр, сейчас танк выкопается в тылу врага. (- 1 балл)

б. Им там уютно! (- 3 балла)

в. Subterranean Flame Tank? А что это такое? (0 баллов)

г. Наверное, чтобы делать честным людям гадости. (+ 1 балл)

д. Они очень боятся моего Мамонта. (+ 3 балла)

7. В финале Tiberian Sun Кейн:

а. Покончил жизнь самоубийством. (+ 1 балл)

б. Умер от атаки GDI, до следующей серии C&C. (+ 3 балла)

в. Почистил зубы и лег спать. (0 баллов)

г. Плавает в живительном растворе и потихоньку возрождается. (- 2 балла)

д. Kane lives in death! (- 3 балла)

От 20 до 26 баллов

Ты такой правильный, что тебя даже бомбить противно. Ужас просто! Таких, как ты, нужно изолировать от общества на космической станции Филадельфия, а то через десяток лет Мир превратится в урбанизированную утопию, полностью подвластную GDI. Еще, чего доброго, и право голоса на выборах мутантам дадите. Чистаконкретный GDI.

От 12 до 19 баллов

Твоя идеальная сторона– GDI. Хотя, признайся, дал слабинку, пробовал поиграть пару раз за NOD? Пробовал, но не понравилось. Ну так это же не наказуемо! Зато ты теперь точно знаешь, что нет ничего красивее шагающего Мамонта, а самое прекрасное летающее существо – пузатая Орка.

От 11 до 6 и от - 6 до - 11 баллов

Ага, вот ты какой, загадочный игрок на два фронта! И за GDI любишь поиграть, и за NOD не стыдишься. И что самое удивительное, у тебя это неплохо получается. Наверное, потому, что ты знаешь слабые и сильные стороны тех и других. Будь в мультиплеере мутанты, ты бы за них играл. А так – что больше по настроению подходит.

От 5 до –5 баллов

А можно вопрос? Ты вообще в C&C играл? В Red Alert? Что? Последние три года проспал в барокамере? А-а-а, тогда все понятно. Быстро беги в ближайший магазин и покупай Tiberian Sun. Такая зеленая коробочка. Гарантируем, много для себя нового узнаешь.

От - 12 до -19 баллов

Kane lives in death! Дорогой товарищ! Я рад, что ты читаешь эти строки! Ибо NOD будет править миром. Не поддавайся на агитацию проклятых GDI! Теперь, после Firestorm, мы только плотнее сплотим наши ряды, потому что скоро великий вождь Кейн снова будет с нами.

От - 20 до -26 баллов

Не стреляй в меня, о великий и ужасный Славик! Я и не знал, что ты читаешь наш журнал. One vision. One purpose! Я всегда симпатизировал NOD и ненавидел GDI. И, конечно, готов вступить в твои личные войска. Моя жизнь в распоряжении NOD! Кого-нибудь нужно пытать? Кстати, а можно меня во взвод Оксаны?

▲

Наши ресурсы

Неоценимую помощь при подготовке статьи оказали Владислав Власюк (Vlas) и Антон Ленников (Ал).

Вот уже более года в сети по адресу http://www.quake.kiev.ua/cn с функционирует их сайт по вселенной C&C. По нашему мнению C&C: Resource Central - один из лучших в рунете. Удобный дизайн, постоянные обновления: патчи, моды и полезные программы. Фанатам – настоятельно рекомендуем!

P.S. Что интересно, Владислав живет в Киеве, а Антон в Владивостоке. Явный пример того как и-нет ломает границы.

Манчкин:
ваш персонаж слишком крут,
если...

Вы заключили договор с демоном путем обмена слабого меча, завалявшегося в вашей кладовке, на его бессмертную душу.

Вы победили всех злодеев. Теперь один из членов вашей группы похищает принцессу, а остальные пытаются ее спасти.

Вы не позволяете Лорду Ао вступить в вашу группу т.к. он "может и пострадать".

DM использует таблицу вашего персонажа как каталог магических предметов.

Последний раз вы получили повреждение пару лет назад.

По утрам вы идете выгуливать тарраску.

Вы покупаете у встречного волшебника staff of magi, который собрались использовать вместо зажигалки.

Частенько вам приходится говорить: "Мне все равно, чья ты там аватара, а теперь убирайся из моего дворца!".

Когда вы продали свой загородный домик, экономика королевства развалилась.

Вы используете бехолдеров для игры в кегли.

Рейстлин просит у вас автограф.

Ад вам не нравился. Теперь его нет.

Эльминстер просит у вас совета.

Вы убили Рыцаря Смерти одним ударом кулака в лицо.

Боги спрашивают вас, из каких сфер они могут предоставлять заклинания.

Вы предлагаете злодею купить у него замок. Он соглашается.

После каждого вашего боя картографы получают новую работу.

Вы строите замок, нанимаете армию и смотрите, как она его штурмует.

Вы нанимаете армию охранять замок и сами штурмуете его!

Вы сражаетесь с демоном.

Вы сражаетесь с демоном и вызываете других демонов к себе на помощь.

Вы сражаетесь с демоном и не вызываете других демонов к себе на помощь. Так как убили их всех на прошлой неделе.

Вы сражаетесь с демоном и вызываете других демонов к себе на помощь. Так как потом воскресили их всех.

Демоны вас уважают.

Силы Порядка и Хаоса выбрали вас арбитром.

Единственное во вселенной, что вы не можете сделать, это потеряться.

Если вы куда-то опаздываете, то останавливаете время и приходите вовремя.

Вы в шутку хлопнули по спине Баала, и он умер.

Баал в шутку хлопнул вас по спине и умер.

Вы приблизились к Баалу на расстояние трех планов, и он умер.

Когда вы родились, Баал умер.

Как-то вы подумали: "А не убить ли Баала?.."

Подготовлено Chaos Mage

Vladimir "Panther" Pavlovsky
vladpsy@yahoo.com

Заунывная песня о геймерстве, или Сезон охоты на миф

Когда первое впечатление от встречи Нового года прошло, а 8 марта еще не накатило, я выбрался на охоту за играми на местный развал (в чем жутко каюсь, господа производители лицензионной продукции, в последний раз, больше не повторится, бес попутал, до следующего воскресенья я к зтим злым пиратам ни ногой, честное индейское!). Снежок живописно скрывал недостатки ландшафта, легкий ветер и статуи дорогих сердцу гибддшников дополняли картину морозного дальневосточного утра. О чем зто я... В общем холодрыга, товарищ капитан, и сурово! И вдруг, проходя мимо прилавков, мои чуткие обмороженные слуховые рецепторы уловили такой диалог между продавцом и покупателем:

Покупатель (парнишка лет 13): "У вас что-нибудь типа Диабло есть?"

Продавец (мужик, лет сорока): "Ну вот, Quake III"...

Комментарии нужны? А я думаю, что нужны. Пацан отошел удивленный, шокированный и не врубившийся в юмор... А мужик просто пошутил, иронично, жестко. То, что у него на лотке лежало минимум три-четыре неплохих настоящих ролевика плюс "Ревенант", мальчишка даже не заметил. Вот теперь можно начинать ворчать: "Нет, не те сейчас игроки, измельчали...". Или: "Ну что за игры теперь пошли, не торкают совсем...". Мы народ мирный: пока нас не тронешь...

Первый дрыньк: былина о "настоящем геймере"

(от английского слова "ту. дрыньк" – издавать протяжные тоскливые звуки).

"Ой, послушайте люди добрые сказ о богатырях былинных: Геймере Муромце, Алеше Трактористе и Добрыне Автосэйвовиче... Ой, реку я истину, были сии молодцы умны, азартны и справедливы. И каждое игрище было для них интересным, и в каждом деле доходили они до последнего ворога, расчленяя его безжалостно". Совсем с катушек сорвался? Нет, просто достал зтот миф про "тот самый вкус, тот самый чай"... Дескать, ну что теперь за геймеры – так, мелочь, а игры – совсем позорные, вот то ли дело было...

Игроки теперь пошли не те, зто факт. Где вы, монстры, убивающие за одно слово "коды"? Сын одного из моих коллег перепечатывает коды из журналов и продает одноклассникам. Это бизнес. А если после трех минут игры без кодов ребенка начинает бить дрожь, идет пена, глаза наливаются красным, зто что? Жена с дивана ехидно подсказывает, что зто берсерк... Не угадала! Бардак зто форменный. Я не говорю что коды – зто зло, нет. Это – испытание, искус, проверка. Раньше, в догеймерскую зпоху, не тех расстреляли. Для того и коды есть, чтобы истинных геймеров от рядом валяющихся отделить. Кто использует коды? Люди с низкой самооценкой. Есть у меня один знакомый, так вот, его в одном и том же месте убивали полтора десятка раз. Там МОЖНО было пройти по-другому. Но он с упрямством носорога и наивностью ребенка шел в лобовую... При зтом каждый раз довольно взрослый мужик огорчался и впадал в депрессию... Коды хороши в данном (клиническом) случае, но зачем они настоящим геймерам? Ролик финальный побыстрее посмотреть? Ой, какие мы нетерпеливые, как нам победить хочется. Только такой победой трудно гордиться. Расскажешь друзьям, они поцокают языками, а в душе пусто так, все серое и фальшивое. Сам знаю, было дело; кто без греха, пусть первый запустит в меня монитором, только жить ведь понарошку нельзя. А любая игра – зто всего лишь очередная копия жизни, в которой возможно и сослагательное наклонение, и необычная обстановка. Пару лет назад австралийские летчики получили новую программу для тренировочного симулятора вертолета. С особой реалистичностью были введены стада диких животных, которые вспугнутые бежали от звука двигателя и тем самым демаскировали машину... И вот на демонстрации новой программы одна, или один, из кенгуру вдруг, вместо того чтобы убежать, развернулся и запустил по вертолету зенитную ракету. Хохмочка! (Оказалось, что в спешке спецы просто натянули скины на юниты пехотинцев, и среди животных оказалось несколько ракетчиков...) Байка? Может быть, только мораль она хорошо подчеркивает. В игре мы не спасаемся от реальности – мы наоборот, проживаем новую реальность, новый стиль социальных и личных взаимоотношений. Мы хотим убежать от жизни в жизнь, и успешно зто проделываем.

Стали ли геймеры другими? Вероятно, да. Только вот не знаю я: хуже они или лучше, чем были... Хуже – зто как? Меньше игр пройдено, скорость прохождения уровней ниже, рэйлган от секиры не отличат? Да ерунда все зто, количество не заменит качество. Геймер – зто "человек игры", ее население, ее обитатель. Отношение то же, что и в паре "землянин-Земля". Геймер имеет право говорить от имени игры, а посему никто из нас не Геймер! Кстати наше родное "игрок" гораздо зффективнее описывает поклонника компьютерных игр. Игрок может быть великим, выдающимся, хорошим, средним, посредственным и просто плохим. А геймер – зто скорее принадлежность к группе... Геймер просто не может быть "не тот". Это – та самая болезнь, которая навсегда. Геймеры каждый день становятся другими, потому что каждый день где-нибудь на планете очередной мальчишка или девчонка, а также их родители, братья, дяди, и другие родственники впервые в жизни видят или запускают ИГРУ. И нет никакой разницы, что именно: древний Hillsfar или Unreal, F-19 или Homeworld, King's Bounty или Age of Wonders. Геймер просыпается в человеке в тот момент, когда он впервые начнет играть. Поэтому, по сути, все мы равны (отцы, не ворчите). Геймер мо-

жет повзрослеть, стать серьезнее и избирательней. Геймер может временно не играть, зто не лишит его специфического взгляда на окружающий мир. Поколения меняются, приходит "зелень подкильная" – молодняк, но "деды" тоже когда-то были никем. Каждый – "геймер по-своему"; зто значит, что проявления игрового начала индивидуальны, и сравнивать двух геймеров невозможно. Они могут быть похожими как близнецы, а могут быть зеркальными отражениями друг друга. Они все равно останутся "теми самыми". Среднестатистического образа геймера просто не бывает, и значит, он – всегда разный, изменчивый, вялотекущий (а иногда и не вяло). Геймер – вне оценочных шкал и характеристик. А вот игры бывают разными...

Второй дрыньк: "забавы молодецкие" - поклеп на любимые игры.

Я уже, помнится, ворчал на тему плохих игр. Бог с ними. Вы говорите, что игры пошли хуже, чем раньше? Готовы подписаться под своими словами (в смысле, за базар ответите)? Ну ладно. По любимым играм главным калибром – залп...

Да что в них было хорошего? В этих уродливо нарисованных, непонятных, запутанных, перезатянутых и однообразно осценаренных? Вы помните потрясающую мрачность, унылость, безнадежность земель славного штата Калифорния после ядерной войны. Fallout – зто запах хорошо прожаренного праха. Это – игра про смерть после смерти. Поймайте порядочного зстета, привяжите его к Фоллауту... Кошмар. Правда, какую атмосферу создавал ролик...

И какого черта нужно было спасать этих американцев? Патриоты, смотреть в глаза! И не стыдно ведь. Объясни мне, дорогой товарищ, в чем был смысл (не задача, а именно глубинная идейная начинка) Арканоида? А если расскажешь, я тебе Тетрис припомню.

Или вот, узнайте с одной попытки: стены, стены, стены, кости, кости, кости, монстры, монстры, монстры... света мало, ничем хорошим не закончится. Скукотища зовется Диабло.

Или: много ярких точек на зкране, соединенных черточками (иногда), и нечто волосатое с красными глазами, орущее: "Аааа, мои крейсера не успевают к Ориону. Ненавижу булрати!"

А вот еще: черточки по зкрану, нижняя половина зеленая, верхняя – голубая. Внизу прямоугольники и танки, вверху прицел и... "Пятый, где ты? Врете, гады... русские не сдаются" – и еще один прямоугольник вспыхивает в предсмертной агонии.

НЕ МОГУ Я ЭТО РУГАТЬ! ПРОСТО НЕ МОГУ. Я же с ними горел, ругался и жарил мутантов. Ладно, тогда попробуем хвалить нынешние игры.

А чего их хвалить? Они сами себя похвалят. Отстой останется отстоем, шедевры неистребимы по умолчанию. Только вот почему мы помним старые игры и на их фоне новые смотрятся не всегда выигрышно? Может, потому, что изменилась степень их доступности? Ведь было время, когда каждая игра была открытием, когда их таскали из одного института в другой, переписывали у друзей и радовались каждой игре как открытию, тайне, новому миру. Это было время, когда игры проходились до корки, а не забрасывались на середине, потому что "надоело". Когда игры были редки, их ценность была неизмеримо выше. У нас появился выбор, и вот мы с сомнением осматриваем зто нечто, запускаем, проходим первые пару уровней – и все. "Было" – говорим мы. С зтим нельзя не согласиться в том случае, если зто было с нами, а если мы впервые в жизни берем игру в руки, говорим свое "фи" потому, что сосед Федя играл в нечто похожее месяц назад и ему не понравилось... Я знаю одного парнишку, который кричал во всю глотку что Warcraft II – зто полный отстой, пока его насильно не посадили за комп и не запустили игру. Теперь он нормальный гуманоид, ждет третьего.

Есть ли среди вас смелый человек, способный сказать, что пасьянс "косынка" – плохая игра? Готовься смелый человек... сотни тысяч женщин планеты Земля растерзают тебя – не больно и гораздо быстрее, чем турбореактивный двигатель. Просто геймеры бывают разные :) (повтори первый дрыньк). Так и с играми. Под каждого геймера свои забавы.

Последний дрыньк: "высокоморальнонравственный"

О чем зто я? Ах, да, о морали! Мораль такая: геймер – зто когда он хоть раз попробовал тетрис, а хорошая игра – любая, о которой можно сказать фразу типа: "Ну полный отстой (внимание!), хотя был там один момент...". В общем, господа, мы слишком много ели – зажрались, однако. Любая игра – хорошая, любой игрок – геймер, даже если он полный чайник! Все, можно, пожалуйста, бурные овации...

P.S. Хлопайте, хлопайте, руки не отвалятся.

Очень злобный дракон...

Рада приветствовать уважаемых путешественников.
Кажется, я наконец встретила людей, с которыми можно поговорить серьезно. Меня зовут Триэль.
Я слышал о вас, леди. У вас очень... необычная репутация. Что вы можете нам предложить?
У меня заказ от мэра этого свинарника. Ему нужна голова одного злобного дракона, который неделю назад напал на город и разрушил довольно много домов. Объединимся в партию?
А вам раньше приходилось иметь дело с драконами?
К сожалению, да. Драконы очень умные существа - убивать их неприятно.
Либо у меня что-то с глазами, либо этот дракон золотой.

А… Мерзкие людишки. Снова пожаловали. Что вы хотите на этот раз? Вам недостаточно того, что вы уже натворили?! Опять будете пытаться меня убить?
Не судите строго, уважаемый дракон. Кажется, произошло недоразумение. В Хайолане мне сказали, что вы нападали на город. К чему была нужна эта ложь?
То ли мэр этого городка ничего не понимает в драконах, то ли это я ничего не понимаю…
Я действительно разрушил дом мэра. Но я мстил! До этого, в мое отсутствие люди забрались сюда, унесли все сокровища и убили двух моих малышей!
Скоты! Я начинаю закипать.
Похоже, они забыли рассказать о некоторых "мелких деталях". Я ОЧЕНЬ не люблю, когда со МНОЙ поступают ТАК!!!
Интересно. Кажется, нас ожидали с нетерпением.

Сценарий - Александр Володкович

Цвет - Ли

Почта

Драма в одном действии

Действующие лица: Лера, комп, пачка писем, шестая чашка кофе. Место действия – глубокая ночь...

За клавиатурой сидит новая письмоводительница "Навигатора" Лера. Подперев рукой голову, она мрачно смотрит на монитор и бормочет: Здравствуйте, дорогие товарищи читатели... Нет, не пойдет, старо слишком. Тогда: хай, чуваки! Нет, это вульгарно... Салям алейкум, генацвале? Нет, это вообще из другой оперы... Тогда простенько, но со вкусом: привет всем! И поставьте для меня, пожалуйста, клип группы Rammstein на песню "Du hast"... *хлопая себя по лбу ладонью* Это же "Навигатор игрового мира", а не MTV! *задумчиво* Ну тогда поставьте, пожалуйста, мой любимый диск с Диаблой... Ладно, приступим *потирает руки, глядя на пачку писем* Интересно, кто чего на этот раз попросит? Напечатать полное прохождение вступительных экзаменов на юрфак МГУ уже просили, положить на диск обучающую прогу для взламывания несгораемых сейфов – тоже, выпускать журнал готическим шрифтом на пергаментных свитках – тоже... *берет верхнее письмо, читает, внезапно кривится, как от зубной боли* Нет, ты только послушай, что пишут, а? *за неимением других собеседников обращаясь к мыши, развалившейся на коврике кверху лапками* "Журнал ваш скучный, там только про компьютерные игры и пишут, как будто молодому поколению больше заняться нечем! Чтобы сделать ваш журнал популярным, напечатайте постер с кумиром современных подростков Леонардо ди Каприо..." *несколько минут Лера озадаченно молчит, потом лицо ее постепенно проясняется* Ну да, постер к новому 3D-action "Пляж: сезон охоты на ди Каприо открыт"! Или репродукцию с картины "Иван Грозный топит в ванне своего сына Лео"... *мышь хитро подмигивает с коврика, Лера протирает глаза и решает, что пора выпить еще кофе* Так, что тут у нас дальше...

Уважаемая редакция Нави!

Пишу вам уже раз 3 наверное, все никак вы не отзоветесь. Пожалуйста опубликуйте мое письмицо, ПЛЗ!!! Поклонники RPG, MTG, и вообще fantasy! Пишите опять застрявшему на Пенте, и опять же потерявшему свои способности мага, дЕмону (читавшие Асприна мне посочувствуют).

DeMoN[SLC]
newsazon@mtu-net.ru

Да ПЖЛ, вот, печатаем!!! И даже комментарием своим снабдим, хоть ты этого и не просишь. Желаю тебе побыстрее раздобыть И-Прыгатель и поскорее покинуть это захудалое измерение. А насчет посочувствовать... Я бы лучше посочувствовала бедному Пенту, где зеленые и чешуйчатые дЕмоны, известные своим дурным характером, постоянно наводят шухер :-).

...Два дня назад купил новый номерок, прочел и... задумался. Вот с каждым номером журнал становится все лучше и лучше, все скучнее и скучнее...Статьи стали однообразными, самый хороший раздел сейчас у Вас - Simulation, Sports.Там очень классные, с понятным юмором статьи, спасибо Леонтию и Driver'у (извините, что так тыкаю). Еще очень интересный раздел - Инет. Описания игр о Ultima'е я читаю, как фантастическую книгу, недавно стал играть сам, очень затягивает...

Просьба: напечатайте продолжение статьи "Типы игроков в AD&D", я так хохотал, когда читал. Очень слабый раздел - Strategy. Раньше я читал его с упоением, а сейчас это, простите, такая фигня, я аж засыпаю. Остальные все разделы, ну может быть только Hardware, нуждаются в маленькой доработке. Напечатайте, please, адреса компьютерных клубов Москвы (хоть немного). Я надеюсь, что мое письмо не покажется вам скучным и Ваши читатели смогут увидеть его на страницах следующего номера. И еще: знаете, что меня очень бесит? То что написано в описании лицензионной игры: "Вставьте диск в CD-ROM. Нет знаете, я его в розетку засуну!:-)

С уважением (Бооольшим таким, знаете) VampIRoo...
VampIRoo@mail.ru...заходите, если что.

ОК, уговорил, теперь будем писать: "Вставьте диск в розетку... Если вы все правильно сделали, случится короткое замыкание, и ваш компьютер вырубится. Теперь приступайте к игре!" А вообще, ты даже не представляешь, что иной раз может юзер натворить, если его без присмотра и без точных инструкций оставить. Один, например, както сложил пятидюймовую дискету вдвое и запихал ее в дисковод на 3,5". Насчет раздела "Стратегии" – это, видимо, скрытая похвала. Дескать, почитаешь – и спишь, как младенец, никакого снотворного не нужно. Хотелось бы также узнать, что ты имеешь в виду под "маленькой доработкой"? Печатать в конце каждого раздела адреса компьютерных клубов? Пиши, и надеюсь, следующее твое письмо будет еще лучше и еще скучнее!

Здрово, Навигаторцы,

пишет вам истиный поклонник поколения Quake с вопросом, где можно поиграть с русскими ребятами на Инете, назовите пару серверов или что-то в этом роде.

P.S. Подключение тоже через команду connect?

KeJeI
pakalenko k@mail.ru;
kostas.pak@takas.lt
ICQ uin 63352003

Вот уж, кажется, чем-чем, а квакерами бог Рунет не обидел. Первое, что приходит в голову – http://quake.mtu.ru. А вообще, попробуй зайти на www.yandex.ru, задай "quake", и тебе СТОЛЬКО всякой всячины вывалится "в этом роде", что мало не покажется. Успеха!

З.Ы. Да! Через нее, родимую :)

Дорогой Навигатор... как мы, наверное, вас достали своими письмами, статьями рассказами. Мы - это всевозможные разномастные читатели. Вот и еще один идиот пишет вам в надежде, что его опубликуют, а очередная никчемная рукопись пойдет в народные массы. Вот так вот. И откуда только такие берутся ... из леса вестимо... , извините, не сдержался, если что на ум пришло, то это надо писать, а не ждать, пока оно забудется. О чем это я? Заболтался, а ведь дела. Прошу извинить за то, что рассказ может быть не совсем ко времени, ведь игру выпустили когда, а пишу только сейчас.

Однако о новом писать не могу, потому как не играл: не идет, к моему величайшему сожалению, приходиться все старьем обходиться. И о чем все таки я? А-а-а, вспомнил. Если вы это получите и даже напечатаете (один шанс из десяти), то просил бы сделать отзыв, можно в журнале, который я не читал уже с год, или каким другим методом, ежели таковой существует. Заранее благодарен, с глубочайшим уважением, Akven Grey. Казнить нельзя помиловать (поставить нужные знаки препинания). Ну вот вроде и все. Осталось только ждать результата...

Sir Akven Grey. 9.03.00. республика Татарстан, г. Казань.

Относится все это к рассказу "Starcraft: кровь, сталь, гильзы".

Дорогой Автор! Ну конечно, ты прав. Читатели нас достали просто по самое некуда. Без них нам было бы гораздо проще – выпускаем журнальчик для внутреннего потребления в редакции, сами между собой обсуждаем, сами себя критикуем... Красотища! Так что напечатать не напечатаем, свои опусы некуда девать, но отзыв – дать можно. Рекомендация всем начинающим писателям: если у вас есть сомнения в "кчемности" своего произведения, может, лучше не присылать? Вряд ли можно претендовать на занятие журнальной площади, имея в активе только великолепные знания физиологии зерлингов и прочих тварей, населяющих мир Старкрафта. Может, в научно-популярный журнал

предложить, в “Юный натуралист”, например? Да и начинать лучше с коротеньких вещей, а не с эпопеи в ...надцати книгах. Резюме: автора помиловать, рукопись запереть под замок в назидание грядущим поколениям...

Здравствуйте!

У меня небольшая просьба - уберите “Ивана Жилина” из журнала или хотя бы переименуйте.

Неужели трудно самостоятельно придумать колоритную фигуру?! А то возникает неприятное ощущение, что из персонажа моих любимых книг сделали героя очередной мыльной эпопеи. Человек, который пишет “диалоги” для Ивана, похоже, плохо знает творчество Стругацких, а может просто не понимает их идей. К этому стоит заметить, что личность оригинального Ивана Жилина наиболее полно раскрыта не в “Стажерах”, а в “Хищных вещах века”. Как Жилин относился ко всем видам наркотиков, я думаю, можно не напоминать. Так вот, компьютерные игры все больше приобретают их черты - развлечения в виде то ли “дрожки”, то ли “рыбарства”. Какое уж там “духовное содержание и духовные заботы”.

IMHO не стал бы оригинальный Жилин писать комментарии к играм даже для такого (относительно не плохого) журнала как ваш. Не стоит так же это воспринимать как злостный “наезд” на компьютерные игры, скорее это обоснование моей вышеизложенной просьбы.

Swadsh swadsh@mail.ru

Убрать? Да что ты говоришь, жестокосердный??? А куда ж ему после этого податься, бомжевать, что ли? Нет, рука не поднимется. Да и не уйдет он никуда, прижился, понимаешь, на дармовых хлебах-то, теперь фиг выгонишь... Трудно придумать колоритного персонажа, а избавиться от него потом еще труднее. Что касается оригинальности, то тут вынуждена призвать тебя читать классику. Ты не пробовал писать Стругацким возмущенное письмо, как-де они смели воспользоваться героем Толстого из “Кавказского пленника”! Не стал бы оригинальный Иван Жилин в космос летать, его инженерные способности исчерпывались умением собрать-разобрать винтовку-трехлинейку образца конца девятнадцатого...

Привет, любимый журнал!

Купив ваш последний выпуск №2 2000 г., прибежал домой и стал читать. Разочарованию не было границ.

Во-первых, обозреваемых игр стало меньше в 2 раза (по сравнению с №12 1999 г.). Хорошо если это временно, из-за спада игроиздательского процесса, а если это из-за роста объема Z-zone? Не спорю, раздел хороший, но надо и меру знать! Кому, например, интересно читать, что можно сделать с Бритни Спирс при помощи магии? Замочить ее в сортире и все!..

..Теперь насчет новшеств. Я не совсем понимаю, что у вас делает Иван Жилин. Статьи он не пишет, может быть кофе разносит? Зачем нужно его “веское слово” в конце статей? Какой смысл с 10 строчек? И вы ему за это еще и зарплату платите? ... Если у вас остается пустое место на странице - напечатайте туда лишний скриншот, больше проку будет.

И последнее. Чувствую, что скоро стараниями КПССВЛКСМ и Goblin'а журнал можно будет смело переименовывать в “Quake Rider II: Лара Крофт на арене”. Фанатизм - штука сильная, но надо учитывать всеобщее мнение, а не прислушиваться к восторженным воплям кучки фанатов.

Ну вот, собственно, и все. Не прощаюсь, т.к. письмо мое не последнее, а пока желаю вам здоровья и творческих успехов.

Олег Серов, г. Ростов-на-Дону

За здоровье и творческие успехи спасибо, а вот остальное - наезд не по адресу. Игр мало? Так ведь не все новинки привлекают благосклонное внимание редакторов “Нави”, и не до всех руки доходят, да и время не резиновое, чтобы по десять игр в день проходить, да еще успеть прохождение написать. Z-zone распухла? Гм... знаешь, судя по некоторым отзывам читателей, они бы вообще хотели ее растянуть на весь журнал и выбросить все эти неинтересные описания игр...

А с Иваном Жилиным у “Нави” уговор, что мы его комментарии к статьям печатаем, иначе он не соглашается кофе варить и разносить. А мы уже к его фирменному кофе так привыкли, что отказаться от него не можем и малодушно идем на уступки. Этак, глядишь, скоро на шею сядет и потребует печатать в каждом номере его фотографию в полный рост на всю страницу... “Весь вечер на арене цирка Лара Крофт” – конъюнктура-с. “Кучка фанатов”, взяв нас на прицел своих рейлганов, сделала нам предложение, от которого мы не смогли отказаться...

Здравствуй, милый “Нави”!

Пишу тебе в первый раз и признаюсь в любви.

Единственным ты стал у меня с того момента, как я взял в руки №1.

Помнишь там Знаменитое “PC ONLY AND FOREVER!” было строчкой, а не в кружочек, да и “Gamer's Zone” еще не присутствовала?..

Дмитрий aka Madcap

расчувствовавшись и смахивая слезу с глаз А вы говорите, любви с первого взгляда не бывает, что благородные рыцари перевелись, что любовный роман в письмах умер как жанр... А вот вам! Может, конкурс объявить на самое лучшее объяснение в любви “Навигатору”? Приз – коллекционный экземпляр “Нави” с автографами мужской части редакции и следами помады женской... :-)

Без комментариев

Вести с фронта от нашего специального военного корреспондента Romiras'а

Здравжелтовстарстратег!

Наш взвод пришел в норму и пишет Вам из 5-го бункера, 3-ей линии. На днях доставили сухпай, сигареты, патроны и “Нави”. Мы внимательно исследовали такой важный раздел как “Стратеджи”. Решили отписать Вам (точнее решили все, а отдуваться как всегда мне), что:

а) Подход к информации об играх с негативных позиций есть замечательнейшее решение! Мы за него обеими руками и ногами (а Айскримфэн - щупальцами, сосчитать которые не представляется возможным)!

б) Статья про Воркрафт ИИИ - прикольная (Алекс хватается за именную секиру, пытается пройти к клаве, но Шумахер отталкивает зеленокожего на место).

в) Как это ни печально, Сегун - игра не новаторская. Почему? Как это? Я... ыввавыва...

После непродолжительной борьбы Ронина успокаивают ударом приклада по мозжечку.

в2) Кхе-кхе. Так вот. Birthright. Вспомнили? Так что будет в чем упрекнуть новую поделку. ;)

Пожалуйста.

Don't lose your head.

мнение взвода, с риском для жизни, выразил Romiras.

Прочие вести

Привет дорогая, уважаемая редакция!!! Пишет вам учащийся Колледжа милиции (2 если то кому-то чего-то говорит)

Вот решился написать письмо.... м-да...и то после праздника, кстати всех лиц женского пола сердечно ПОЗДРАВЛЯЮ, желаю вам здоровья, любви и не обижаться на нас-мужиков, и прошу вас не трогайте мой компьютер!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Жалко, что Жанночка покидает нас (вот и слеза, она самая - скупая, по небритой щеке...), но мы будем помнить “кофе в рюмочках” и “незаменимых моих” (ее).

Вообще журнал классный и, часто читая почту, я не понимаю некоторых читателей, вот несколько примеров:

по поводу обложки. Не знаю как там у вас (читателей) - а у меня только на одном номере (сейчас посмотрю на каком....) - 21-ом (1. 1999г) она отва-

лилась и то, после того как я ее приклеил (мудренное решение, неправда ли?) - ее насильно не оторвешь. И не надо громко кричать, хлопая ладонями по лбу, что я наверное его (журнал) не читаю, или читаю в медицинских перчатках. Эти журналы через такое проходят.....

а эмблема.... не знаю какие туганы ее не могут найти.... я нашел на всех (вот только, признаюсь на 34-ом (2. 2000г.) не могу найти.... Куды вы ее дели? (сдается мне, что ее ваще тама нету, или она в серьге, что в ухе, что еще и закрыта буквами....)

кто присылает такие тупые письма в HardWare, типа "какая конфигурация компа предпочтительнее"? А? Блин, у людей денег на Инет нету (если по-честному), а они жиру бесятся.... Тута в 3D Studio на P233MMX/32Mb/2,3Gb/BansheePCI 16Mb работаешь, а им для гамесов, емае, 3-ий пень надо.....

кстати кто "шарит" в Максе (3D studio 2.5) прошу писать на мыло: pathfounder"no spam"@mail.ru

Ладно если вы все то напечатаете буду очень благодарен.....

ЛЕХА (Pathfinder)

Привет всем Навигаторам! Начну с хорошего: журнал у вас отличный (этакая смесь игровой энциклопедии, новостей и сборника анекдотов), рубрика Mail – просто фантастика! ну а теперь настала пора ругаться. Я вообще человек терпеливый и понимаю, что в оценке игр присутствует большая доля субъективизма, но всему есть предел: недавно прочитал в 33 выпуске нави статью о Planetscape:Tornment (к этому моменту я гамился в вышеупомянутое игровое "чудо" уже неделю), посмотрел на рейтинг и не поверил своим глазам 9.6??? Да этой игре больше 8.0 ставить нельзя. Во-первых: нет игрового стимула (разве интересно всю игру искать свою смерть!), во-вторых: удивительная "серость" цветовой палитры (даже редко встречающиеся яркие цвета кажутся тусклыми и поблекшими), в-третьих: Сигил напоминает помойку с тысячелетним стажем, а его жители группу бомжей (может у Chaos Mage лазанье по помойкам – это голубая мечта детства?), в-четвертых многие персонажи не соответствуют духу вселенной (например "ходячий телевизор" с арбалетами вообще не выдерживает критики), ну и многочисленные мелочи типа инвентори у говорящего черепа, отсутствие доспехов, шлемов и щитов, странные цен на оружие, плохая статистика героев (когда Armor Class меньше нуля, то это уже перебор), кстати почему череп человека и немеренный топор занимают одинаковое место в инвентори? Через определенное время (1-2 недели) игра так надоедает, что хочется собственными руками придушить Nameless One, только бы самому не мучиться. Вывод: Chaos Mage сдать в архив (на перевоспитание), рейтинг поменять и т. д. и т. п. и пр.

А.Васнев aka Chip

P.S. Может образ Ингуса рисовали с Chaos Mage за соответствующий гонорар?

P.P.S. Если письмо не опубликуете – не обижусь, главное чтобы гореавтор прочитал.

Читатель читателю

Привет всем!!!

Я хочу переписывать с пиплами, которые любят играть в игры типа RTS и 3d-Action. Прошу особенно заядлых Q-керов писать мне. Помогу во всем!!!

Мое мыло - vul seth@mail.ru

Vovan aka [RQ]-vulCAno-

Друзья! Те, которые из вас неравнодушны к квестам, РПГ и адвенчурам, никогда ли вам не приходила в голову идея о создании журнальчика? Например, под названием "All you need is Quest, RPG and Adventures!!!" Так вот если вы в этом заинтересованы, то пишите: 1. Адрес: г. Москва, ул. Милашенкова, 17-80, 127322. 2. ICQ: 58012731. 3. E-mail: scully@ru.ru.

С уважением и надеждами Scully

Load... Please wait...

Оля, Cruel Demon, передаю тебе ГРОМадный привет!!!

Error. Exit. Sorry.

Евгений (W.Dok) from Vladivostok

Привет всем! Толкиенисты, любители RPG и Strategy и просто стиля fantasy, пишите мне. Ответ гарантирован. Жду, ваш Дмитрий (Рун)

103305, Москва, К-305, корп. 222, кв. 30.

Дмитрий aka Madcap

Привет всем играющим и только собирающимся стать играющими. Меня зовут Владимир, мне 16 лет. Я хочу переписыватся с фанатами РПГшек и стратегий. Отвечу на все письма, пишите: г. Одинцово, ул. Чирина, д. 4, кв. 66, Владимиру Новосилову.

Привет всем! Дорогие геймеры и геймерши пишите! Я очень люблю RPG (M&M I-M&M VII, Fallout 1, 2, Pool of RADIANS, Wizardy 7 и т.д.). Также играю в Magic: The gathering. Ой, чуть не забыл про любительницу RPG и Толкиена – Эовин (написавшую письмо в №1 2000) откликнуться на мой зов, она оставила только мыло. 127549, Москва, Шенкурский пр-д, дом 6Б, кв. 212. Aragorn'у (Александру Антонову)

Почту совместными усилиями разбирали: сонная Лера и ее ручная мышка

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник-дизайнер
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 790-0883, (095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. **З.** 1892

Цена договорная.